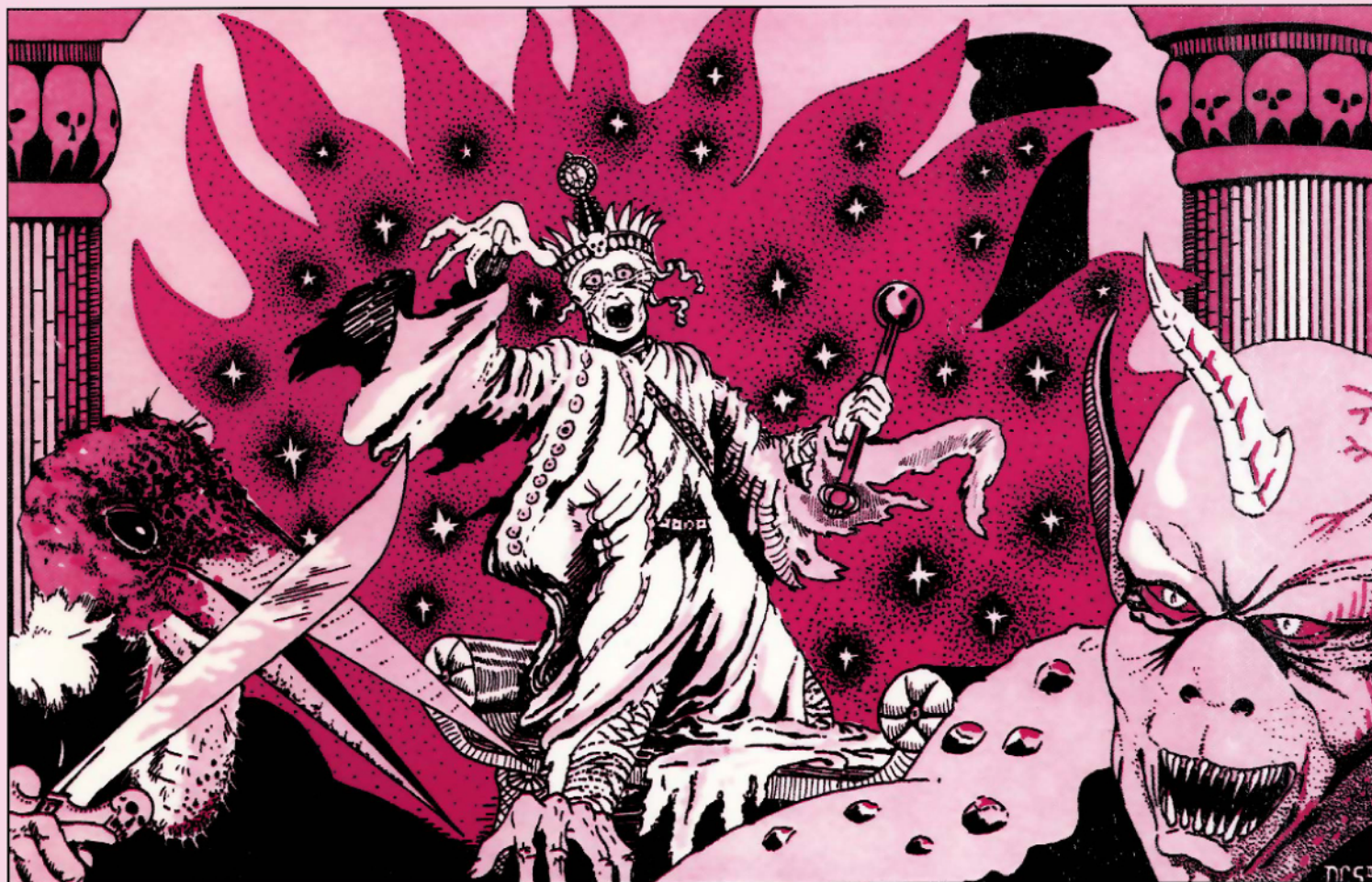


S1

SPECIAL MODULE

Advanced Dungeons & Dragons



par Gary Gygax

LA TOMBE DES HORREURS

Ce module a été utilisé pour la première fois au tournoi officiel de Donjons & Dragons à Origins I. L'auteur souhaite remercier M. Alan Lucien qui a été assez aimable pour lui soumettre les idées de ce donjon. Cette version a été modifiée pour qu'elle soit conforme aux règles d'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS. Vous y trouverez des informations sur le contexte pour les joueurs, ce qui inclut la Légende de la Tombe - comme cela est le cas pour tous les MODULES DE DONJON DE TSR, l'endroit concerné est situé sur la Carte du Monde de Greyhawk (incluse dans le MONDE DE GREYHAWK de TSR) - des notes pour le MJ, la carte du donjon, les caractéristiques de personnages pour un certain nombre de participants et plus de deux douzaines d'illustrations spéciales pour que vos joueurs prennent le plus de plaisir possible à cette aventure. Chaque illustration correspond à une scène ou à une rencontre dans la Tombe. Si vous appréciez ce module, essayez les autres produits uniques de la gamme TSR !

© 1999, TSR Game

U.S., CANADA, ASIE
PACIFIQUE, & AMERIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

Version française éditée
sous
licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

ISBN 2-7408-0211-0



Advanced Dungeons & Dragons



par Gary Gygax

LA TOMBE DES HORREURS

Ce module a été utilisé pour la première fois au tournoi officiel de Donjons & Dragons à Origins I. L'auteur souhaite remercier M. Alan Lucien qui a été assez aimable pour lui soumettre les idées de ce donjon. Cette version a été modifiée pour qu'elle soit conforme aux règles d'ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS. Vous y trouverez des informations sur le contexte pour les joueurs, ce qui inclut la Légende de la Tombe - comme cela est le cas pour tous les MODULES DE DONJON DE TSR, l'endroit concerné est situé sur la Carte du Monde de Greyhawk (incluse dans le MONDE DE GREYHAWK de TSR) - des notes pour le MJ, la carte du donjon, les caractéristiques de personnages pour un certain nombre de participants et plus de deux douzaines d'illustrations spéciales pour que vos joueurs prennent le plus de plaisir possible à cette aventure. Chaque illustration correspond à une scène ou à une rencontre dans la Tombe. Si vous appréciez ce module, essayez les autres produits uniques de la gamme TSR !

© 1999, TSR Game

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, PLANESCAPE, RAVENLOFT, TONES et le logo TSR sont des marques déposées par TSR, Inc.

Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique.

Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite sauf sur permission écrite de TSR, Inc.

Tous les personnages de TSR, leur nom et leur description sont des marques déposées par TSR, Inc.

©1999 TSR, inc Tous droits réservés. TSR, inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

Traduction française © 1999 Jeux Descartes. Tous droits réservés. Imprimé au Portugal.

Dépot légal Octobre 1999 - ISBN : 2-7408-0211-0 F 1162

U.S., CANADA, ASIE
PACIFIQUE, & AMÉRIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32-14-44-30-44

Version française éditée
sous
licence par :



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

Visitez notre site web : www.tsr.com

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

ISBN 2-7408-0211-0

LA LÉGENDE DE LA TOMBE

La légende de la tombe est une vieille histoire composée de nombreux chapitres dont certains ont pu être perdus et d'autres sembler obscurs. Les personnages essayant de glaner quelques informations en consultant des sages ou grâce au sort **connaissance des légendes** auront tout de même du mal à obtenir tout ce qu'ils souhaitent, car les rares données existantes sont souvent minimes et d'ordre mystique.

Ces fragments d'informations peuvent servir d'indices et les aventuriers en feront ce que bon leur semblera : d'anciens sites funéraires; d'anciennes tombes; des rois sorciers; des épreuves sans pareilles (mort certaine), des mangeurs d'âmes, un trésor, immense... D'autres éléments de la légende peuvent être fournis par le MJ en se basant sur la description suivante :

La Tombe des Horreurs : Quelque part sous une colline perdue et solitaire d'aspect sinistre se trouve une crypte-labyrinthe. Elle est pleine de terribles pièges et de moult créatures étranges et féroces pour tuer les imprudents. Elle renferme des trésors aussi bien précieux que magiques mais, en plus, des gardiens mentionnés plus haut, on raconte qu'une demiliche hanterait encore sa dernière demeure. (Sachez que les histoires prétendent que cet être est doté d'une puissance qui le rend presque imbattable!) D'après les récits, il est peu vraisemblable que des aventuriers réussissent à trouver la chambre où repose la demiliche Acérérak car les couloirs et les salles de la Tombe sont pleins de terribles pièges, de gaz empoisonnés et de protections magiques. De plus, la demiliche a si bien caché sa tanière que même ceux qui éviteraient les fosses ont peu de chances de localiser leur véritable objectif. Seul un groupe important et bien préparé, composé des plus braves et des plus puissants, peut envisager cette expédition et, même s'il trouve la Tombe, il doit s'attendre à échouer. Toute expédition doit réunir des personnages de haut niveau et de classes variées. Ils doivent disposer de protections et d'armes magiques mais aussi s'équiper des objets les plus divers.

Emplacement possible de la Tombe :

- 1) La plus haute des collines des Plaines de luz
- 2) Une île (non répertoriée) du Nyr Dyr
- 3) Dans le Désert Ardent
- 4) À la frontière ouest du Duché de Geoff
- 5) Quelque part dans le Grand Marais au sud de la Solandie
- 6) Sur une île au-delà du royaume des Barons des Mers

NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU

Comme les joueurs astucieux pourront le deviner en lisant la légende de la Tombe, ce donjon contient plus de pièges que de monstres. C'EST UN MODULE OÙ IL FAUT RÉFLÉCHIR ET SI VOS PJ NE SONT QUE DES BRUTES SANGUINAIRES, ILS RISQUENT D'ÊTRE DÉÇUS! Dans ce cas, évitez de vous étendre sur le sujet plutôt que de leur dire qu'il n'y a que quelques monstres. Un minimum de réflexion est bon pour tous les joueurs, comme ils le découvriront en jouant ce module puisque cela leur permettra d'améliorer nettement les compétences de leur PJ. Si vous les soumettez régulièrement à des problèmes qu'ils doivent résoudre avec leur tête plutôt qu'avec les muscles de leurs PJ, vos joueurs vont apprécier ce scénario.

L'exploration de la Tombe demandera beaucoup de temps, attendez-vous donc à y consacrer plusieurs parties. À la fin d'une séance, on considère que les membres de l'expédition se reposent jusqu'à ce que la partie reprenne. Si le nombre de jours séparant deux parties est à l'échelle du jeu, le nombre de jours de repos permet aux aventuriers de récupérer des points de vie. Comme il n'y a aucun monstre errant dans la Tombe, les PJ peuvent dresser un campement près de l'entrée sans craindre de mauvaises rencontres. Mais, si vous choisissez cette option, ne le dites pas à vos joueurs.

Une lecture détaillée du scénario pour vous familiariser avec son contenu est très recommandée avant de commencer l'aventure. Quand les PJ arriveront dans un endroit numéroté, vous saurez s'il y a une ou plusieurs illustrations qui s'y rapportent. Lisez à voix haute toutes les informations appropriées, mais ne révélez rien que les joueurs ne puissent découvrir et évitez autant que possible toute expression du visage ou intonation de la voix susceptible de les aider ou de les égarer. Le véritable plaisir de ce module est de réussir à se débrouiller et les joueurs qui y parviendront, même à moitié, apprécieront votre gestion correcte de la situation et, ainsi, que vous leur permettiez d'être entièrement responsables du destin des PJ.

Les informations permettant d'introduire ce scénario varieront selon qu'il sera intégré à votre propre campagne sur le MONDE DE GREYHAWK ou que vous le jouerez indépendamment. Pour cette aventure, on considère que l'expédition est déjà arrivée au site de la TOMBE DES HORREURS. En tant que MJ, vous êtes libre de préparer votre propre introduction et, s'il s'agit d'un épisode d'une campagne, les aventuriers n'obtiennent les informations concernant la **légende de la tombe** que s'ils consultent un sage, utilisent un sort de connaissance des légendes, les découvrent dans un vieux grimoire, etc. Il leur faudra aussi dénicher son emplacement et s'y rendre. (Quand ce module a été joué à Origin I, les MJ ont été informés que la colline se trouvait dans le Grand Marais et que le groupe y était arrivé en barque.)

Introduction : Les PJ sont parvenus au site hanté par la demiliche. Devant eux, se dresse une petite colline aplatie au sommet, d'environ 200 mètres de large et de 300 mètres de long. Sur les flancs abrupts et le sommet pelé de cette butte de 20 mètres de haut, ne poussent que des ronces et des mauvaises herbes. Des rochers sombres sont disposés au sommet et, si on les observe à une altitude d'au moins 60 mètres, on remarque qu'ils forment une sorte de crâne humain. Les rochers dessinent les orbites, la cavité nasale et les dents d'un crâne grimaçant. Si l'on fouille toute la zone, on



remarque, au milieu du versant nord, qu'une partie de la paroi s'est effondrée, formant un tas de gravats et de sable d'environ 6 mètres de haut. (C'est la zone large de 34 carreaux qui forme l'axe est-ouest de la carte du donjon.) Une corniche de pierre surplombe cette partie de la paroi. Les buissons et la végétation dense empêchent de voir de loin.

Il faut 1 tour complet pour fouiller sur la colline une surface de 3 mètres carrés. La fouille doit être effectuée avec une perche de 3 mètres ou une longue lance. Il faut réussir à écrouler suffisamment de débris pour dévoiler une entrée (il est donc plus facile d'y parvenir en se trouvant au-dessus). Une fois qu'une des entrées est découverte, il faut 1 heure à 6 personnages travaillant en équipe de 3 pour dégager le passage. Il est cependant possible à 3 personnages d'ouvrir un petit passage en 1 tour. Les PJ peuvent commencer à sonder la colline où ils veulent, c'est aux joueurs de décider. Le meilleur moyen de gérer la situation est de leur demander **où** ils cherchent, **comment** ils s'y prennent et avec **quoi**. Souvenez-vous que sonder avec des instruments trop courts (dagues, épées, etc.) ne donne rien.

Dès qu'une entrée est dégagée et que les PJ y entrent, référez-vous aux descriptions.

Note : les personnages qui entrent dans l'espace astral ou éthéré ont 1 chance sur 6, chaque round, d'attirer un démon type I-VI.

LA TOMBE

1. **FAUSSE ENTRÉE :** Le couloir, grossièrement travaillé, est creusé dans la pierre. Il est sombre et plein de toiles d'araignées. Le plafond, à 6 mètres de haut, est masqué par ces toiles, aussi on ne peut, sans observation attentive, se rendre compte qu'il est composé de pierres très mal ajustées entre elles. La lumière du jour est suffisante pour révéler une porte de bois à double battant, au fond du tunnel. Si on sonde le plafond ou si les portes sont ouvertes, la voûte du tunnel s'effondre, infligeant 5d10 points de dommages à tous ceux qui s'y trouvent, sans jet de sauvegarde. On peut tirer les portes vers soi grâce à des anneaux de fer. Les toiles d'araignées doivent être brûlées pour pouvoir inspecter le plafond du tunnel. **CETTE SALLE EST ILLUSTRÉE PAR LE DESSIN #1.**

2. **FAUSSE ENTRÉE :** C'est un autre tunnel grossièrement travaillé et creusé dans la pierre mais le plafond n'est situé qu'à 3 mètres. La lumière du jour permet aux aventuriers de discerner, au fond, ce qui ressemble à deux portes distinctes. À 15 mètres dans le tunnel, le sol pavé bouge légèrement sous leurs pas. Ils entendent un grondement venant de derrière (ou de côté, pour ceux qui se trouvent à 9 mètres à l'intérieur du couloir). **Commencez alors à compter lentement Jusqu'à 10** (environ une seconde et demie par chiffre) et, si vous arrivez à 10 avant que les joueurs aient réagi comme cela est indiqué ci-dessous, un énorme bloc de pierre de 3 mètres d'épaisseur scelle complètement le passage. Ce bloc ne peut être ni déplacé ni repoussé dans son emplacement. Les personnages pris au piège ne peuvent fuir **qu'avec** les sorts suivants : **désintégration**, **porte de phase**, **transmutation de la pierre en chair** (si un volume suffisant du bloc peut être transformé), **transmutation de la pierre en boue**, **souhait**. Les joueurs signalant que leur personnage se met à courir peuvent couvrir une

distance de 30 centimètres par point de déplacement de leur personnage (1 mètre tous les 3 points), et ce, à chaque numéro compté. Ainsi, un individu se déplaçant à 6 peut couvrir 2 mètres par chiffre. Notez de telles actions et, à 10, calculez la position de chacun. Le bloc se déplace lentement; à 1, juste une petite partie dépasse du mur; à 2, il a progressé de 60 centimètres dans le couloir; à 3 de 1,30 mètre, à 4 de 2 mètres, à 5 de 3 mètres, à 6 de 3,60 mètres, à 7 de 4,30 mètres, à 8 de 5,30 mètres, à 9 de 6 mètres et, à 10, il ferme le passage en broyant tout ce qui se trouve entre lui et le mur. Exception : une barre de fer stoppe la progression du bloc si elle est placée au sol pour le caler. Si elle est positionnée à un autre endroit, elle plie mais, dans ce cas, comptez jusqu'à 11. Les portes au fond du couloir sont fausses. **CETTE SALLE EST ILLUSTRÉE PAR LE DESSIN #2.**

3. **ENTRÉE DE LA TOMBE DES HORREURS :** Même le peu de lumière du jour filtrant par une petite anfractuosité ou une torche permet de voir qu'il s'agit d'un tunnel très particulier. Les murs sont couverts de peintures brillantes qui n'ont pas été ternies par les années. **Montrez aux joueurs l'illustration #3.** Le sol du couloir est une mosaïque de pierres colorées. On y aperçoit distinctement une allée de carreaux rouges d'environ 60 centimètres de large (la piste serpente vers le fond du couloir au sud. Consultez les notes concernant les fosses, à la fin du paragraphe.) On ne distingue aucune jointure de pierre sur les murs ou au plafond situé à 6 mètres, la totalité de l'ouvrage ayant été recouvert d'un plâtre sur lequel ont été peintes des scènes représentant des champs, un taillis avec plusieurs loups à l'arrière plan, des esclaves (humains, orques, elfes et d'étranges créatures mi-humaines mi-animales - des hommes-cochons, des hommes-singes et des hommes-chiens) accomplissant diverses besognes. Certaines fresques dépeignent les salles d'un quelconque bâtiment - une bibliothèque contenant de nombreux livres et parchemins, une salle de torture, une salle de travail d'un magicien (voir **4. FRESQUE DE LA SALLE DE TRAVAIL DU MAGE** pour plus de détails sur ce dessin). Sur les murs sont représentées toutes sortes de choses comme des chaises, des fenêtres, des boîtes, des balles, des portes, des coffres, des oiseaux, des chauves-souris, des araignées, etc.

Toutes les fosses de la tombe (sauf indication contraire) sont profondes de 3 mètres et sont dissimulées par une trappe à contrepoids qui s'ouvre dès que quelqu'un marche dessus. Appuyer dessus avec force, à l'aide d'un bâton ou d'une perche, permet de la découvrir 4 fois sur 6 (1-4 sur 1d6). Ceux qui marchent sur une trappe ont 100% de chances de tomber -1% par point de Dextérité jusqu'à 12 et -2% par point de Dextérité au-dessus de 12. Ainsi avec une Dextérité de 13, le personnage a 14% de chances de ne pas tomber, 16% de chances avec une Dextérité de 14, 18% avec une Dextérité de 15, 20% avec une Dextérité de 16, 22% avec une Dextérité de 17 et 24% avec une Dextérité de 18. Au fond de chaque fosse sont fixées 5 piques de fer recouvertes de poison. Lancez 1d6 pour déterminer combien de piques touchent la victime; sur un résultat de 1, 2 ou 3, le personnage est touché par un nombre correspondant; sur un résultat de 4-6, AUCUNE NE L'A TOUCHÉ. Chaque pique inflige 1d6 points de dommages et la

victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison, pour chaque blessure reçue, ou mourir.

A. C'est la chambre de torture. Sur le mur cachant le passage secret, est peinte une porte de fer derrière laquelle est emprisonnée une horrible créature (ses pattes griffues et couvertes d'écailles sont refermées sur les barreaux du judas) que l'on peut libérer pour tourmenter les prisonniers. En retirant le plâtre et les lattes derrière, on dévoile une petite porte qui s'ouvre vers l'intérieur.

B. Un personnage qui observe avec attention la frame de la mosaïque au sol, de l'entrée jusqu'à ce point, va être récompensé. Il se rendra compte soudain qu'il y a un message formé par des runes que l'on remarque à peine. Ce message dit : "ACÉRÉRAK VOUS FÉLICITE POUR VOTRE DON D'OBSERVATION. FAITES DE CE QUI SUIT CE QUE VOUS VOUDREZ CAR, DE TOUTE MANIÈRE, À LA FIN VOUS SEREZ MIEN!

Revenez au tortionnaire ou franchissez l'arche,
Et vous découvrirez le second grand couloir.
Éviter le vert si vous le pouvez, mais la nuit est une
bonne couleur
Pour ceux de grande valeur.
Si les ombres rouges représentent le sang, le sage
N'a besoin d'autre sacrifice qu'un morceau
De métal magique- vous êtes sur la bonne voie.

Sur votre chemin deux fosses vous conduiront
Vers une chute imprévue, faites donc attention au
mur.
De tous les indices, ceux-ci sont les plus importants,
Prenez garde aux mains qui tremblent et à ce qui
mutille.
Si vous trouvez le faux, vous trouvez le vrai
Et dans la salle des colonnes vous arriverez,
Et là se trouve un trône qui est la clef
Tout en étant une énigme.

Les hommes de fer au sinistre visage font plus que
Croiser le regard des observateurs.
Vous avez tourné et tourné encore pour enfin
trouver ma tombe
Et maintenant votre âme va mourir.

4. FRESQUE DE LA SALLE DE TRAVAIL DU MAGE : La partie la plus frappante de cette fresque est véritablement impressionnante! On a peint deux êtres humanoïdes à tête de chacal (**montrer aux joueurs l'illustration #4** dès que les PJ examinent ce secteur) en donnant l'impression qu'ils tiennent dans leurs mains un vrai coffre de bronze. En examinant attentivement la boîte, on pourra remarquer, au-dessous, une charnière qui permet d'abaisser le couvercle grâce à un bouton sur le dessus. On peut facilement découvrir que le bouton est piégé avec une petite épingle empoisonnée. Il suffit de l'actionner avec le pommeau d'une dague pour éviter tout problème. Cependant, quand la boîte s'ouvre, elle semble totalement vide mais, si un personnage fouille à l'intérieur, il trouve une baguette enfoncée au fond. C'est une manette qui permet d'ouvrir la trappe ombrée indiquée sur le plan, qui dissimule une fosse de 10 mètres de profondeur (garnie de piques empoisonnées comme tous les autres pièges). Ceux qui y tombent subissent 3d6

points de dommages, sans compter ceux dus aux piques.
Note : cette trappe est épaisse de 1 mètre et ne peut être détectée en sondant le sol ou par la magie. Un sort de **vision véritable** révèle un petit rectangle où se trouve le déclencheur en pierre mais il ne permet pas de découvrir ce qu'il fait. Une fois déclenchée, la trappe reste ouverte.

5. L'ARCHE DE BRUME : Une branche de la piste au sol mène directement **au travers** de cette arche. Si un personnage se tient à moins de 30 centimètres de cette arche de 2,30 m de haut, la pierre du bas, à gauche, brille d'une lumière jaune, celle de droite d'une lumière orange et la pierre principale, au sommet, d'une lumière bleue. **Montrez alors aux Joueurs l'illustration #5.** L'entrée de l'arche est voilée par une brume que rien ne peut dissiper et aucune magie ne permet de voir au-delà sauf si on appuie sur les pierres brillantes dans le bon ordre : JAUNE, BLEU, ORANGE. Dans ce cas, la brume disparaît et révèle un passage vers l'est. Si un personnage franchit l'arche alors qu'il y a encore de la brume, il est téléporté dans la pièce 7 (voir ci-dessous.) Si un PJ la franchit après avoir appuyé sur les pierres dans le bon ordre et en restant SUR la piste, il est téléporté en 11. Si un personnage passe sans suivre la piste, il se retrouve en 3.

6. LE VISAGE DU GRAND DÉMON VERT : L'autre branche de la piste mène au bout du couloir, vers ce qui ressemble à un visage de démon en mosaïque. **Montrez aux joueurs l'illustration #6.** La bouche du démon est grande ouverte et donne sur des ténèbres absolues. Si on effectue des détections, l'ensemble irradie la **magie** et le **mal**. La bouche est analogue à une **sphère d'annihilation** (fixée) mais d'un diamètre de 1 mètre. Une taille suffisamment grande pour permettre à ceux qui voudraient sauter au travers de le faire et d'être à jamais anéantis.

7. LA PRISON OUBLIÉE : Il ne semble y avoir aucune issue pour sortir de ce cube, même en utilisant des moyens de détection magiques. Il y a 3 leviers de fer (d'environ 30 centimètres de long) sur le mur sud. Ils peuvent être déplacés verticalement ou horizontalement, un par un ou en combinaison. Seul le fait de pousser **simultanément** les 3 leviers vers le haut ou vers le bas déclenche quelque chose. Si on les lève, une petite trappe secrète s'ouvre au centre du plafond (à 3 mètres au-dessus). Si on les abaisse, tout le sol se dérobe et précipite ceux qui se trouvent dans le cube dans une fosse de 30 mètres de profondeur, sans issue. La chute inflige 10 à 100 (10d10) points de dommages. Le sol se referme au bout de 1 tour, emprisonnant ceux qui s'y trouvent jusqu'à ce que quelqu'un d'autre déclenche le piège.

Le passage au plafond est très étroit (30 centimètres de côté). À l'endroit où il tourne vers l'est, il y a un bouton au plafond qui ne peut être détecté que par magie ou par un personnage qui pense à chercher une porte secrète à cet endroit en donnant des coups secs. Le petit tunnel finit par conduire à une porte magique qu'on ne peut franchir que dans un sens et qui donne au fond de la trappe indiquée et les PJ sont de retour dans le couloir de départ...

8. LA TANIÈRE DE LA GARGOUILLE : Ouvrir n'importe laquelle des portes conduisant à cette pièce libère une gargouille à quatre bras d'un sort de **stase temporelle**.

Montrez aux joueurs l'illustration #8. Cette énorme monstruosité (pv 64; Force 19) attaque 6 fois par round, comme une créature de 12 Dés de Vie, et inflige les dommages suivants : 2-8 x 4/3-12/1-6 et si deux griffes (2-8 x 4) touchent, 7 points de dommages supplémentaires. Autour de son cou est attaché un collier incrusté de grosses gemmes (dix quartz bleus de 100 po chacun). Dans une doublure secrète du collier, il y a un morceau de parchemin sur lequel est inscrit un message en runes magiques. Il faut une **lecture de la magie** pour déchiffrer : "Regardez vers le bas et vers le haut pour l'or, afin d'entendre une histoire qui n'a pas été contée. L'arche est au bout et votre chemin vous pourrez reprendre." Sous les runes est inscrite la lettre "A".

9. COMPLEXE DE PORTES SECRÈTES : Chacun de ces passages doit être ouvert manuellement et le mécanisme est chaque fois différent. De plus, pour chaque round passé entre deux passages secrets, un personnage déterminé au hasard est la cible de projectiles (des carreaux d'arbalète) tirés par des mécanismes cachés dans les murs et le plafond. Il subit 1d6 points de dommages, sauf s'il réussit un jet de sauvegarde contre la magie. Il n'y a aucun moyen d'empêcher ces tirs. En outre, ni les armures ni les sorts ne peuvent protéger les aventuriers. Voici la façon dont les différents passages secrets s'ouvrent :

- A. s'abaisse
- B. pivote sur un axe central
- C. pivote horizontalement en le tirant par le bas
- D. glisse vers le haut
- E. deux panneaux à tirer vers soi
- F. glisse vers la gauche
- G. appuyer sur 7 boutons pour ouvrir. Les boutons 1 et 7 font basculer la porte vers l'intérieur, ce qui provoque 3-18 points de dommages.

10. GRAND HALL DES SPHÈRES : Ce secteur est semblable au couloir 3. Le sol est carrelé et les murs et le plafond sont couverts de peintures représentant des sortes d'animaux, des symboles et des glyphes étranges (qui ne veulent absolument rien dire), des humains et des humanoïdes qui tiennent des sphères de différentes couleurs. Ces sphères n'ont, bien entendu, que deux dimensions. Vous trouverez ci-dessous leur signification et la manière dont elles sont agencées. Dès que les PJ arrivent dans cette pièce, **montrez aux joueurs l'illustration #10**. En allant du nord au sud, les couleurs des sphères représentées sont les suivantes :

Mur Ouest	Mur Est
OR haut au-dessus de la tête*	BLEU PÂLE à hauteur d'épaules
(fausse porte)	ARGENT aux pieds
ORANGE à hauteur de ceinture	(porte secrète à sens unique**)
(fausse porte)	VERT haut au-dessus de la tête
POURPRE aux pieds	JAUNE à hauteur d'épaules
BRONZE à hauteur de ceinture	ROSE haut au-dessus de la tête
GRISE à hauteur d'épaules	NOIR aux pieds***
(aucune)	VIOLET PÂLE à hauteur d'épaules
BLEU CLAIR aux pieds	(aucune)
BLANCHE haut au-dessus de la tête	ROUGE à hauteur de ceinture****
TURQUOISE à hauteur d'épaules	CHAMOIS aux pieds
ÉCARLATE à hauteur de ceinture	(aucune)
VERT PÂLE aux pieds	INDIGO haut au-dessus de la tête

- * une illusion dissimulant un petit tunnel menant vers 11.
- ** cette porte peut être ouverte grâce à un sort de **déblocage**, de **désintégration**, de **transmutation de la pierre en boue** ou de **transmutation de la pierre en chair**.
- *** une illusion dissimulant le tunnel menant vers 14.
- **** une illusion dissimulant le tunnel vers 13.

A. **Arche magique** : Quand le groupe examine cette arche, **montrez aux Joueurs l'illustration #5**. Dès que quelqu'un s'approche à moins de 1 mètre de l'arche, les pierres se mettent à briller dans [es couleurs suivantes : OLIVE pour celle en bas à gauche, BRUN ROUX pour celle au sommet, CITRON pour celle en bas à droite. Quelles que soient les pierres sur lesquelles on appuie et quel que soit l'ordre, l'arche reste voilée de brume impénétrable. Toute matière vivante qui la franchit est téléportée en 3, tandis que la matière non-vivante est simultanément téléportée en 33. Les personnages qui la franchissent se retrouvent entièrement nus dans le couloir de départ, tandis que leurs affaires réapparaissent dans la crypte de la demiliche. (C'est cruel mais particulièrement distrayant pour le MJ...)

11. LA STATUE À TROIS BRAS : **Montrer aux joueurs l'illustration #11**. Quand les PJ arrivent dans cette petite salle, ils remarquent immédiatement la statue abîmée d'une gargouille à quatre bras. Son quatrième bras est cassé et gît sur le sol à côté d'elle. Il est impossible de le remettre en place quoi que tentent les PJ. Si l'on observe de près les mains ouvertes de la sculpture, on remarque dans chacune des paumes un petit creux dans lequel une grosse gemme peut être incrustée (un quartz bleu de 100 po convient parfaitement). La paume du bras cassé n'a pas de creux. Si 3 grosses gemmes, de n'importe quelle sorte, sont placées dans les mains, les doigts se referment pour les broyer avant de déverser sur le sol ce qu'il en reste. Les mains reprennent leur position initiale juste après. Si on répète l'opération deux fois de plus et donc que 9 gemmes sont broyées, il suffit de placer une dixième gemme (ou plus) dans l'une des paumes pour déclencher un sort de **bouche magique** qui livre le message suivant :

"VOTRE SACRIFICE N'A PAS ÉTÉ VAIN! REGARDEZ LE QUATRIÈME POUR DÉCOUVRIR VOTRE RÉCOMPENSE."

Alors que cette phrase est prononcée, une **gemme de vision invisible** apparaît dans la paume du bras cassé de la statue. Il faut la trouver et la débarrasser d'une substance magique qui la recouvre pour la voir et l'utiliser. Remarquez que, si on manipule le bras cassé sans précaution, la gemme tombe et roule dans la pièce. Un sort de **détection de l'invisibilité** ou tout autre moyen de ce genre ne sert à rien, il faut la chercher à tâtons. Une fois nettoyée, la gemme peut être décrite comme un diamant ovale d'environ 2,5 centimètres de diamètre et 0,6 centimètre d'épaisseur, dont deux cotés sont parfaitement plats et polis. Elle ne peut être utilisée que 12 fois avant de se briser.

12. **FAUSSES PORTES PIÉGÉES** : Tous ces emplacements sont de fausses portes qui, si elles sont ouvertes, déclenchent un piège. (Quand une de ces portes est ouverte, **montrez aux joueurs l'illustration #12**). Une lance jaillit de l'ouverture, menaçant tous ceux qui se trouvent devant. Si besoin, déterminer aléatoirement la cible de cette attaque, qui doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 2-16 (2d8) points de dommages. Si la porte est refermée et réouverte, une autre lance jaillit.

13. **SALLE DES TROIS COFFRES** : Si les aventuriers pénètrent dans l'étroit tunnel dissimulé par la sphère de couleur rouge, au bout de quelques mètres, ils arrivent à ce qui semble être un cul-de-sac. Mais, après l'avoir examiné, ils trouvent très facilement (1-4 sur 1d6) un passage secret. Dès que le passage est ouvert, le bout du tunnel bascule, précipitant au sol le personnage ayant actionné le mécanisme. Ce dernier chute de 3 mètres et subit 1-6 points de dommages (rien de bien grave mais cela contribue à affaiblir le groupe). **Montrez alors aux joueurs l'illustration #13 (A)**. Les grands coffres sont fixés au sol; le premier est fait d'or, le second d'argent et le troisième de chêne renforcé par des bandes de bronze. Chaque coffre est haut de 1 mètre, large de 1,30 mètre et profond de 0,6 mètre. Voici leur contenu :

Or : (le coffre est en fer plaqué d'or) il renferme 12 serpents aspics (pv 9 chacun; CA 6; attaquent comme des monstres de 3 DV; morsure inflige 1 point de dommages et la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -2 ou mourir) en sortent pour attaquer au round suivant. Ils sont rapides (déplacement à 12) et combattent jusqu'à la mort. **Montrez aux joueurs l'illustration #13 (B)**.

Argent : (le coffre est en fer plaqué d'argent) il renferme un anneau (protection +1) dans une petite boîte de cristal transparent (valeur : 1000 po). Quand on soulève cette boîte, 8 fléchettes sont tirées du fond, à la verticale. Un ou deux personnages (maximum de cibles pouvant se trouver dans la ligne de tir) sont touchés par 1-4 projectiles, chacun s'ils se trouvent sur la trajectoire (le fait de se pencher pour retirer le coffret suffit). Chaque fléchette inflige 1-6 points de dommages sans aucun jet de sauvegarde possible. **Montrez aux joueurs l'illustration #13 (C)**.

Bois : Quand le couvercle est soulevé, un squelette géant est instantanément téléporté dans le coffre et agit toujours en premier. La chose combat avec 2 cimeterres (non magiques). Elle frappe deux fois par round en infligeant 2d6 points de dommage par attaque réussie. Le squelette a 32 pv, CA 2 et combat comme un monstre de 10 DV. Toutes les armes tranchantes ne font subir que 1 point de dommage mais les armes contondantes lui délivrent des dégâts normaux. Le monstre est immunisé contre la magie et ne peut être repoussé. L'eau bénite lui inflige 1-4 points de dommages. **Montrez aux joueurs l'illustration #13 (D)**.

14. **CHAPELLE DU MAL** : En franchissant l'illusion de la sphère noire, les aventuriers remontent un étroit tunnel qui semble se terminer par un cul-de-sac. Quelle que soit la race du personnage, il faut obtenir un 1 sur 1d6 pour trouver le passage secret au bout du boyau. Aucune magie ne permet de le détecter, à l'exception d'une **gemme de vision**. Le passage franchi, les aventuriers découvrent une sorte de temple. Des scènes de la vie quotidienne sont peintes sur les murs, mais les individus représentés sont des cadavres en décomposition, des êtres squelettiques, dévorés par les vers, etc. On y voit également des représentations de différents symboles sacrés de dieux bons. On peut aussi détecter une légère aura de bien. Quel mystère! La demiliche était-elle autrefois d'alignement bon? Une petite allée en mosaïque mène à l'autel. De chaque côté, des rangées de bancs font face à l'autel. Les sièges des bancs peuvent être soulevés. On y trouve 4000 Pa dans chacune des deux dernières rangées, 3000 po dans chacune des deux rangées suivantes, 2000 po dans chacun des bancs de la troisième rangée. Les deux bancs de la première rangée sont piégés avec du gaz qui remplit la pièce d'un nuage toxique en 2 rounds. Tous ceux qui sont pris dans le nuage perdent 2-8 points de Force pour une durée de 48 heures! Une balustrade de bois sépare la pièce en deux. Au sud de la balustrade, on peut trouver un autel, une estrade à trois marches sur laquelle sont posés une chaise en bois (finement ouvragée et confortablement rembourrée), 2 grands candélabres de cuivre avec 5 bougies blanches chacun et, dans chaque coin, une grande urne blanche. Les deux urnes sont fermées par un bouchon de bois et de cuivre. Un squelette humain vêtu d'une cotte de mailles noire (rouillée et endommagée) montre du doigt la zone B. **Montrez aux joueurs l'illustration #14**.

A. Autel bleu opalescent : Une lueur émane de ce bloc fait d'une matière étrange. (Il y a 2 chances sur 6 par round de détecter une très faible aura maléfique). Si de la matière vivante touche l'autel, cela libère un éclair de 12 mètres de long et de 2,50 mètres de large, tout le long de l'allée centrale. L'éclair inflige 40 points de dommages, 20 points si la victime réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. Après cet éclair, l'autel prend une coloration bleu-rougeâtre et s'il entre en contact avec n'importe quel objet, il explose en infligeant 60 points de dommages à toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres (jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dommages de moitié).

B. Arche de brume orange : Comme cela a déjà été décrit, un squelette gisant au sol montre cette arche du doigt. **Montrez aux joueurs l'illustration #5** et dites-leur qu'aucune des pierres ne brille mais que l'entrée est envahie de brumes orange. Il est impossible de voir au-delà de la brume, même par magie. Le squelette, bien évidemment, est là pour tromper les PJ car tous ceux qui franchissent l'arche pénètrent dans une petite salle de 3 mètres carrés où leur alignement et leur sexe sont inversés par une terrible **malédiction** (bien qu'il soit très difficile de retrouver son sexe et son alignement d'origine, la malédiction, une fois vaincue, ne modifie pas le statut d'un paladin, d'un ranger, etc.) Franchir de nouveau l'arche rend à la victime son alignement d'origine mais elle subit 1d6 points de

Advanced Dungeons & Dragons



LA TOMBE DES HORREURS

Ce livret d'illustrations est prévu pour être utilisé avec ce module. Il contient 32 illustrations des différents décors de la Tombe et doit être utilisé par les Maîtres de Jeu pour montrer à leurs joueurs certaines vues appropriées au cours de l'aventure. Chaque illustration porte un numéro qui correspond à une salle ou à un endroit de la carte (notez que tous les endroits n'ont pas de dessins et que certains en ont plusieurs). La description correspondante dans l'autre livret indique quand une illustration doit être montrée. L'illustration sur cette page n'a pas de numéro et peut être présentée au début de l'aventure quand les joueurs recherchent l'entrée.

Le Maître de Jeu peut dissimuler avec un doigt le numéro qui apparaît sur chaque dessin pour éviter de donner un indice aux joueurs sur la position des PJ dans la tombe.

© 1999, TSR Game

U.S., CANADA, ASIE
PACIFIQUE, & AMERIQUE LATINE
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
(00) 1-206-624-0933



EUROPE
Wizards of the Coast, Belgium N. V.
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgique
(00) 32-14-44-30-44

Visitez notre site web : www.tsr.com

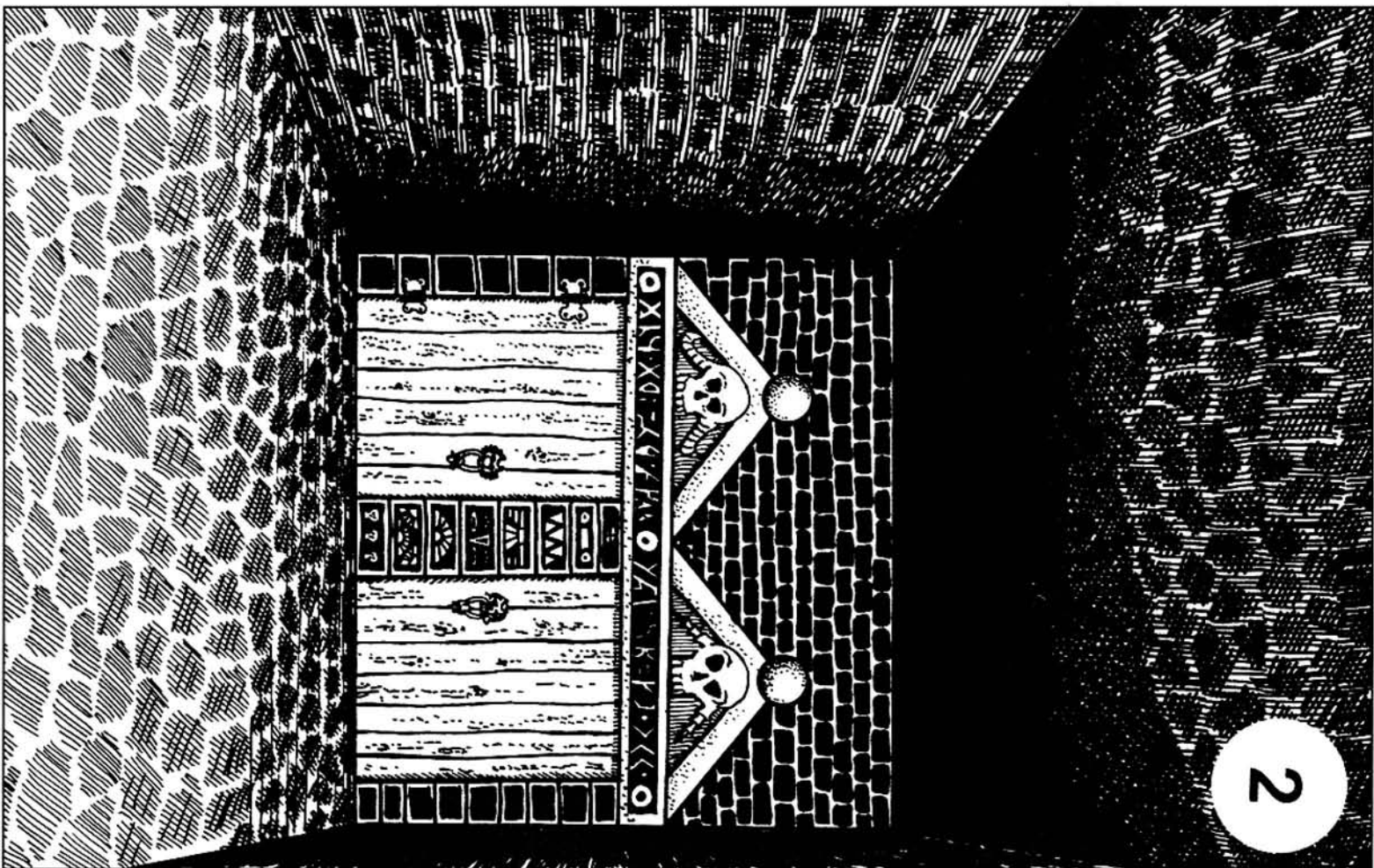
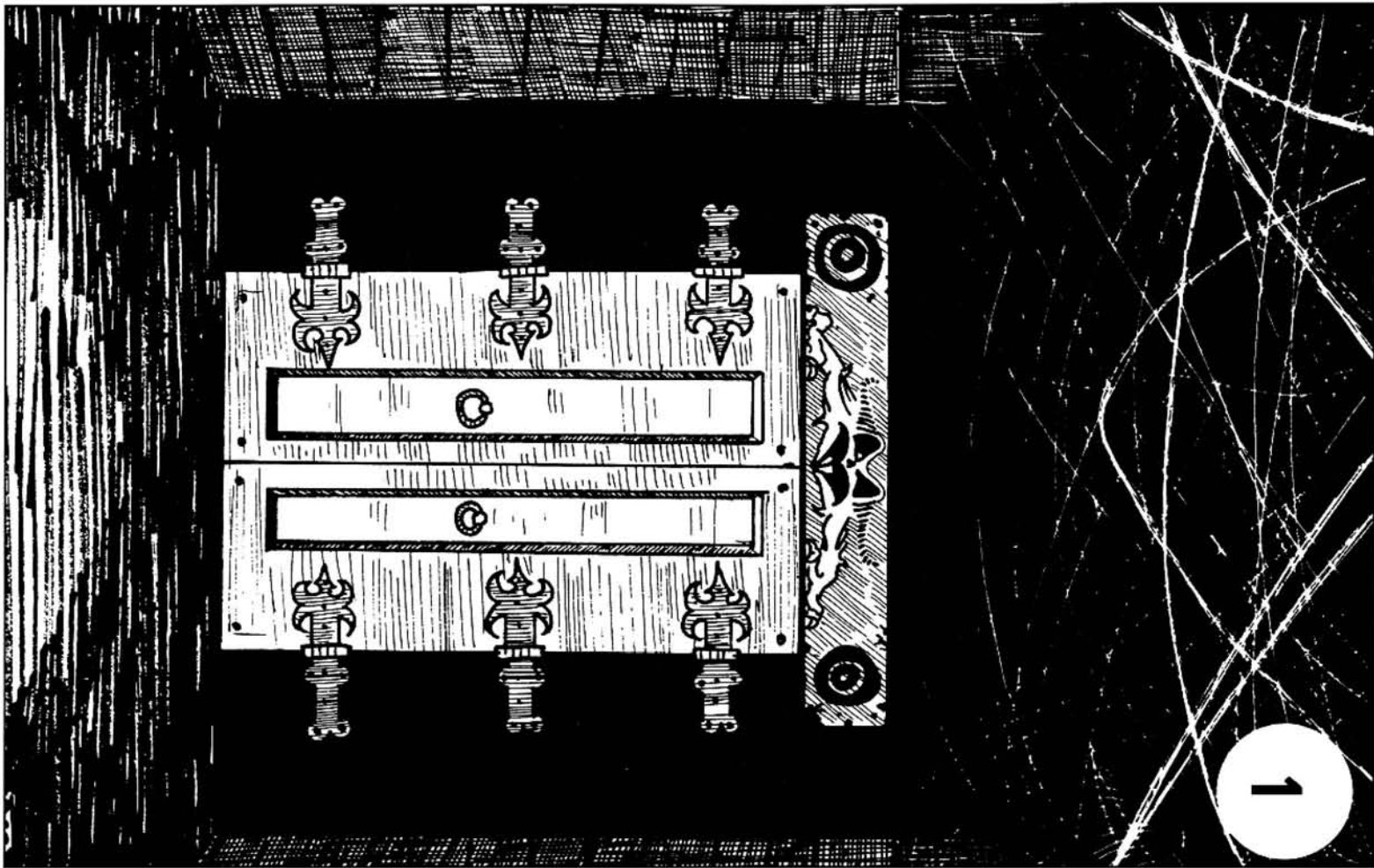
Version française éditée
sous
licence par :



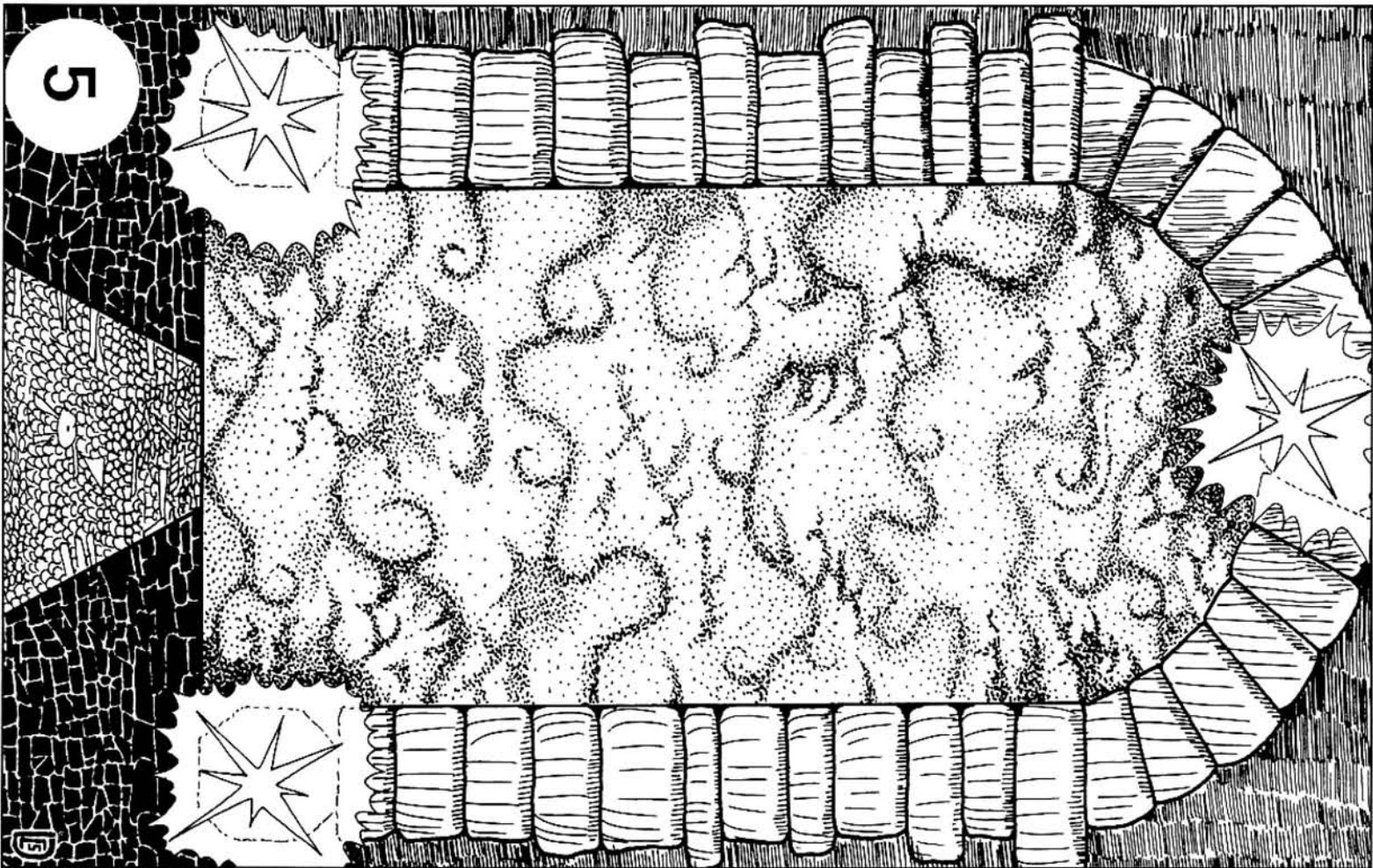
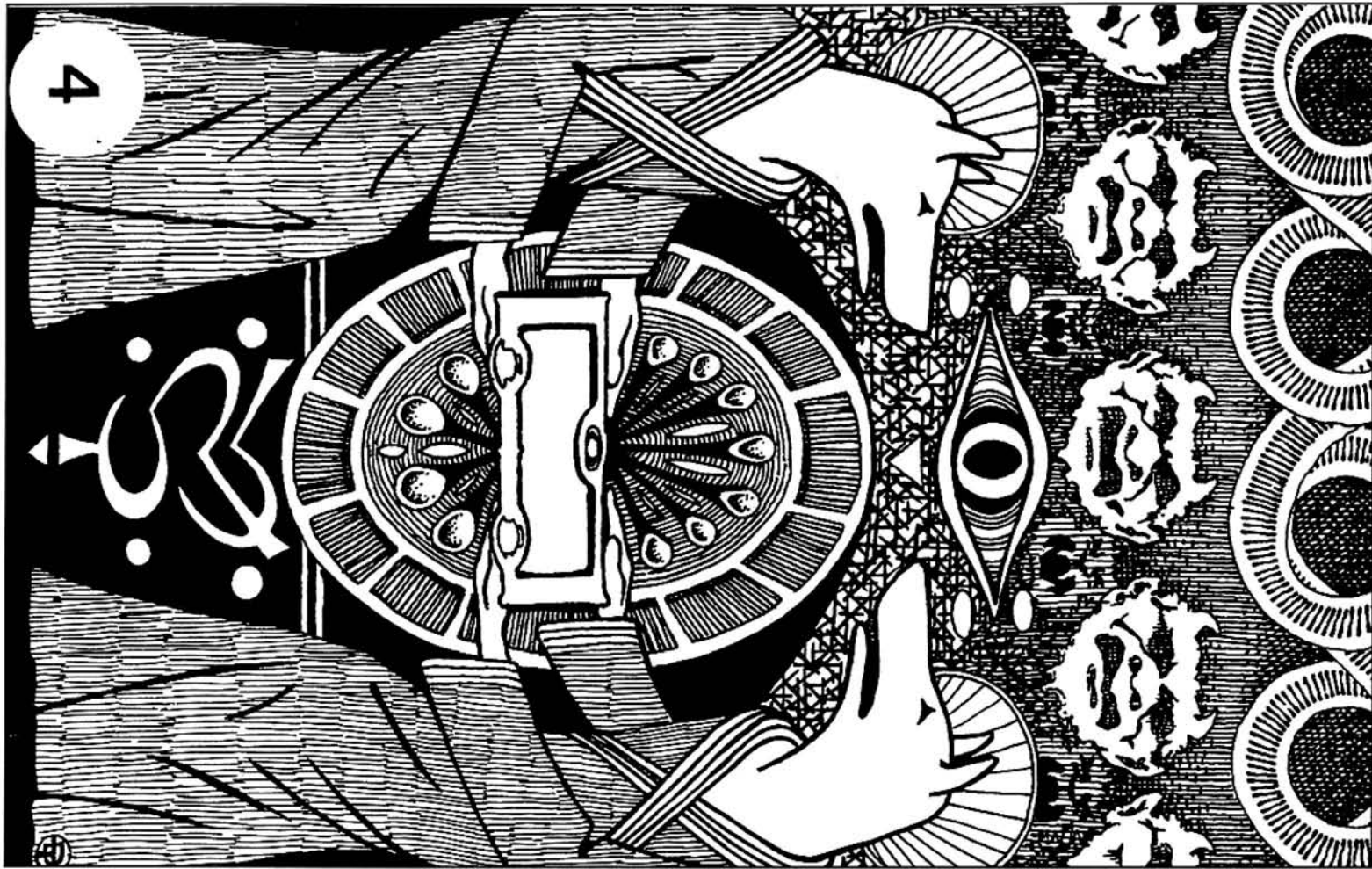
JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

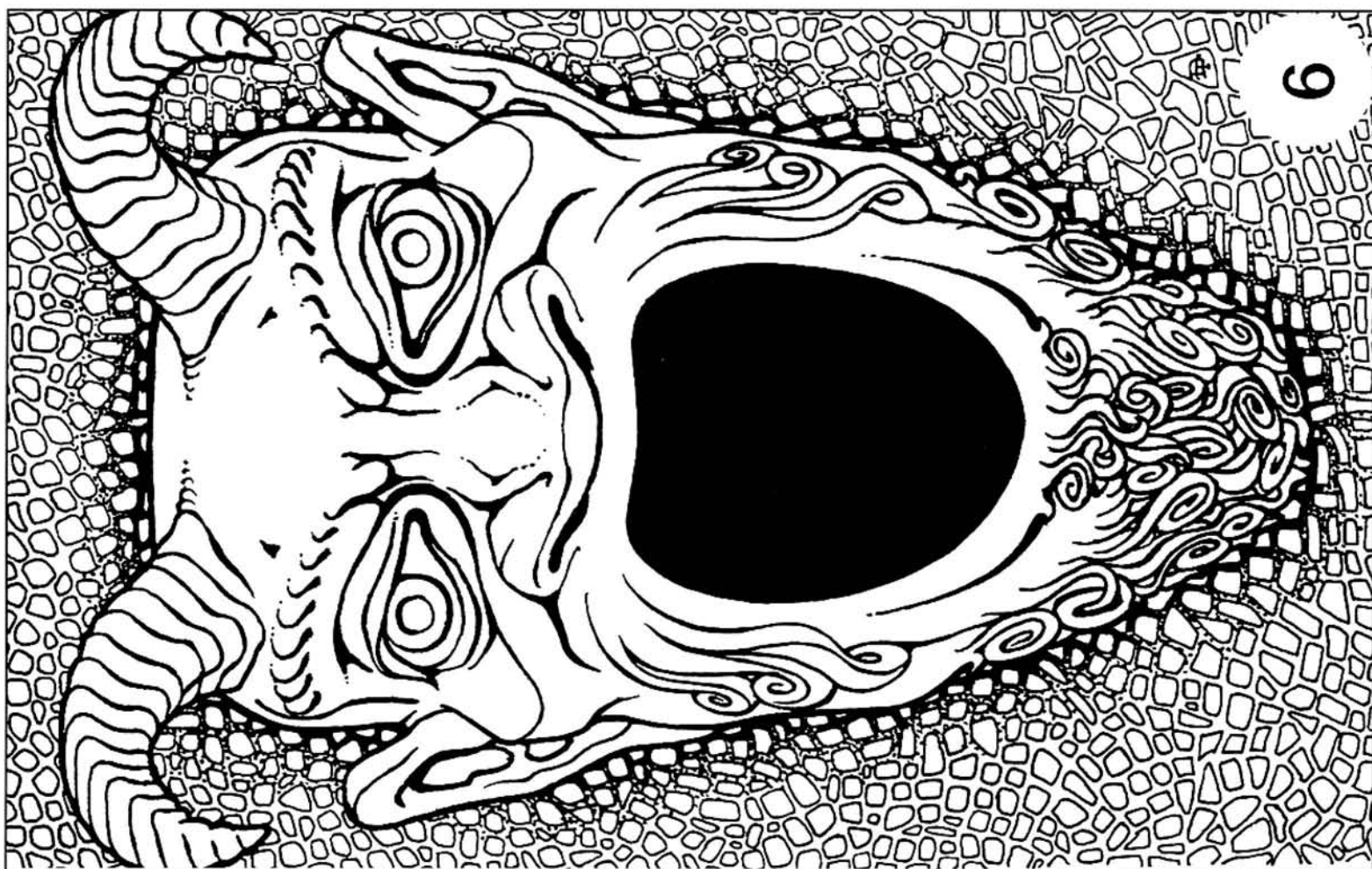
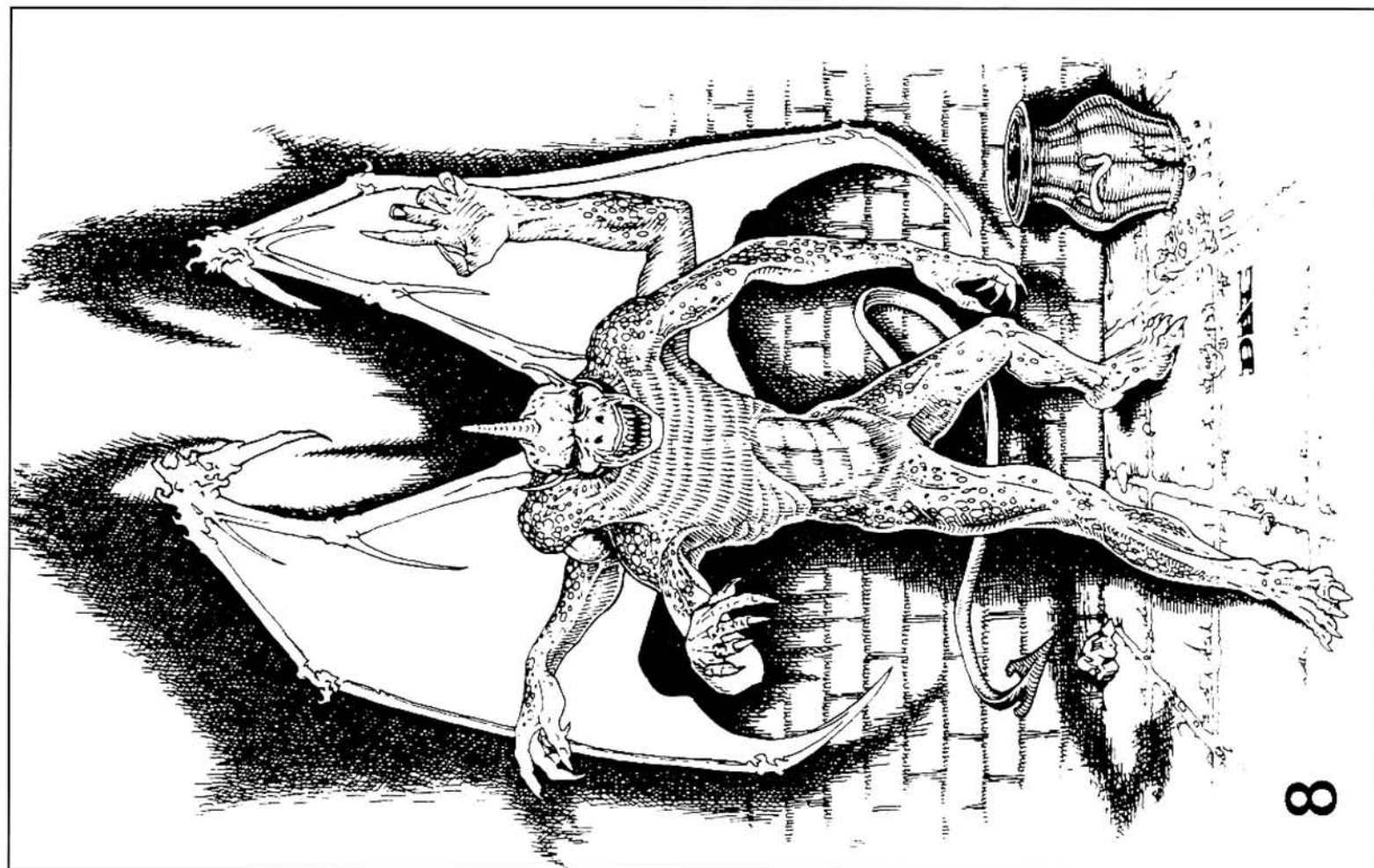
Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

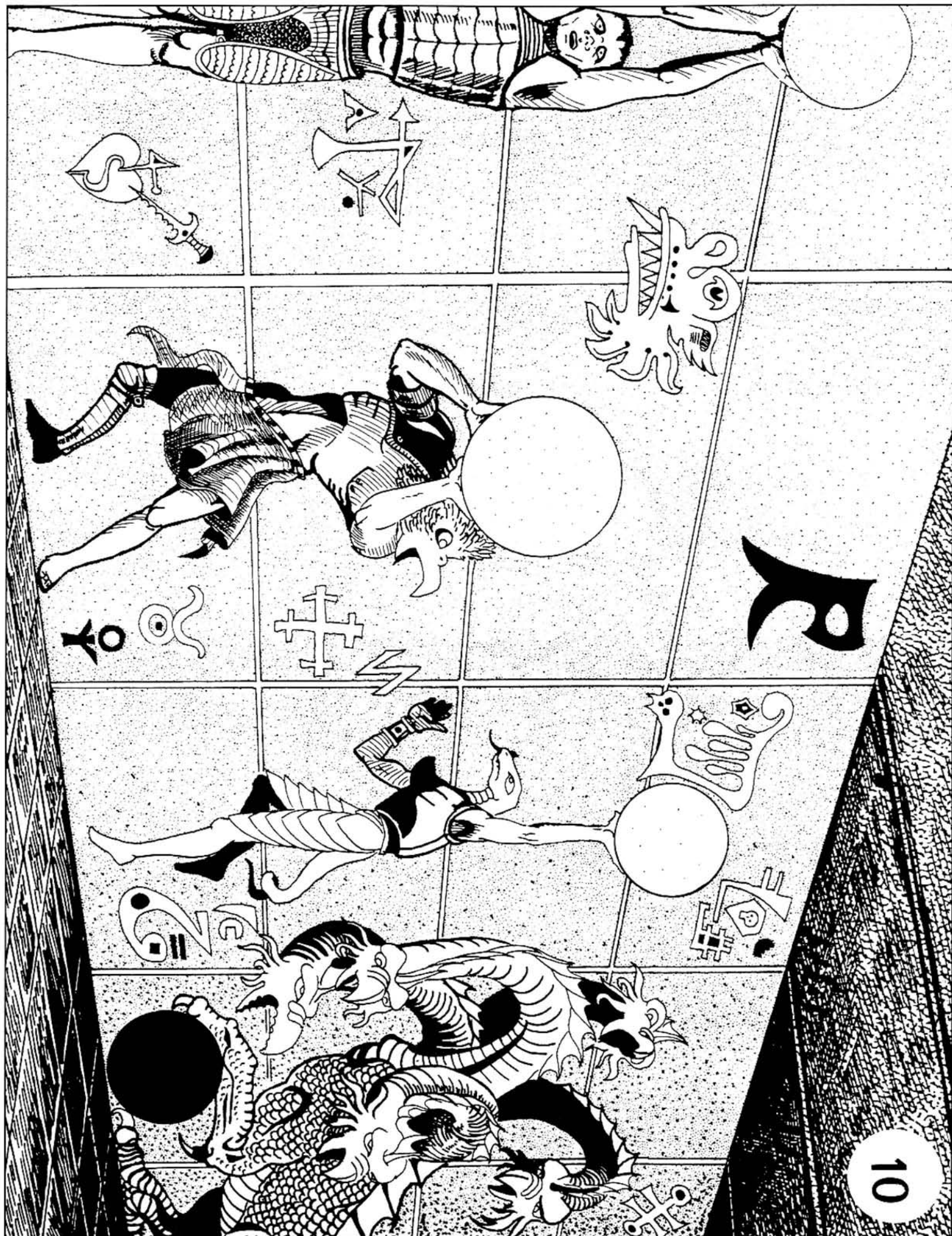
ISBN 2-7408-0211-0

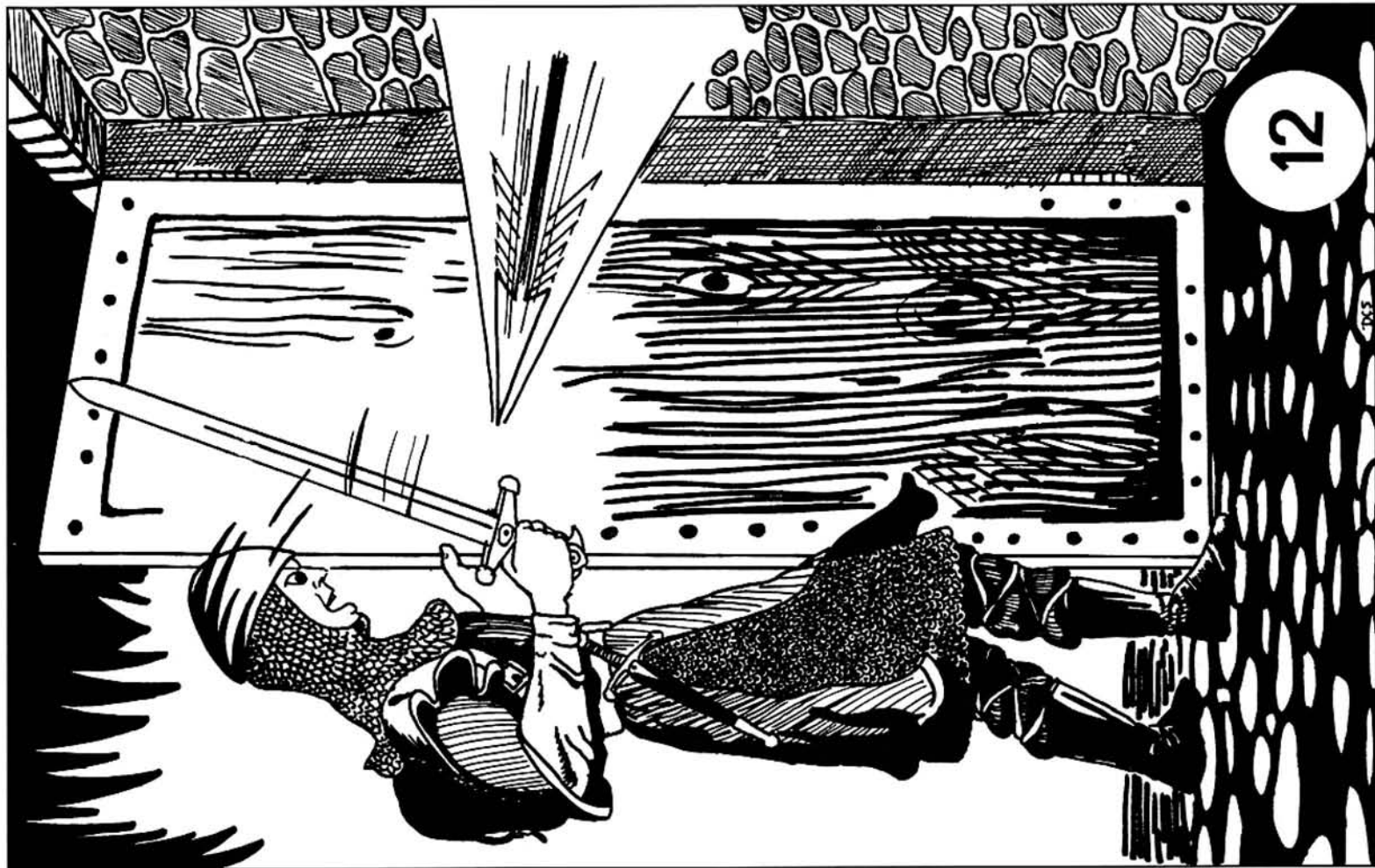




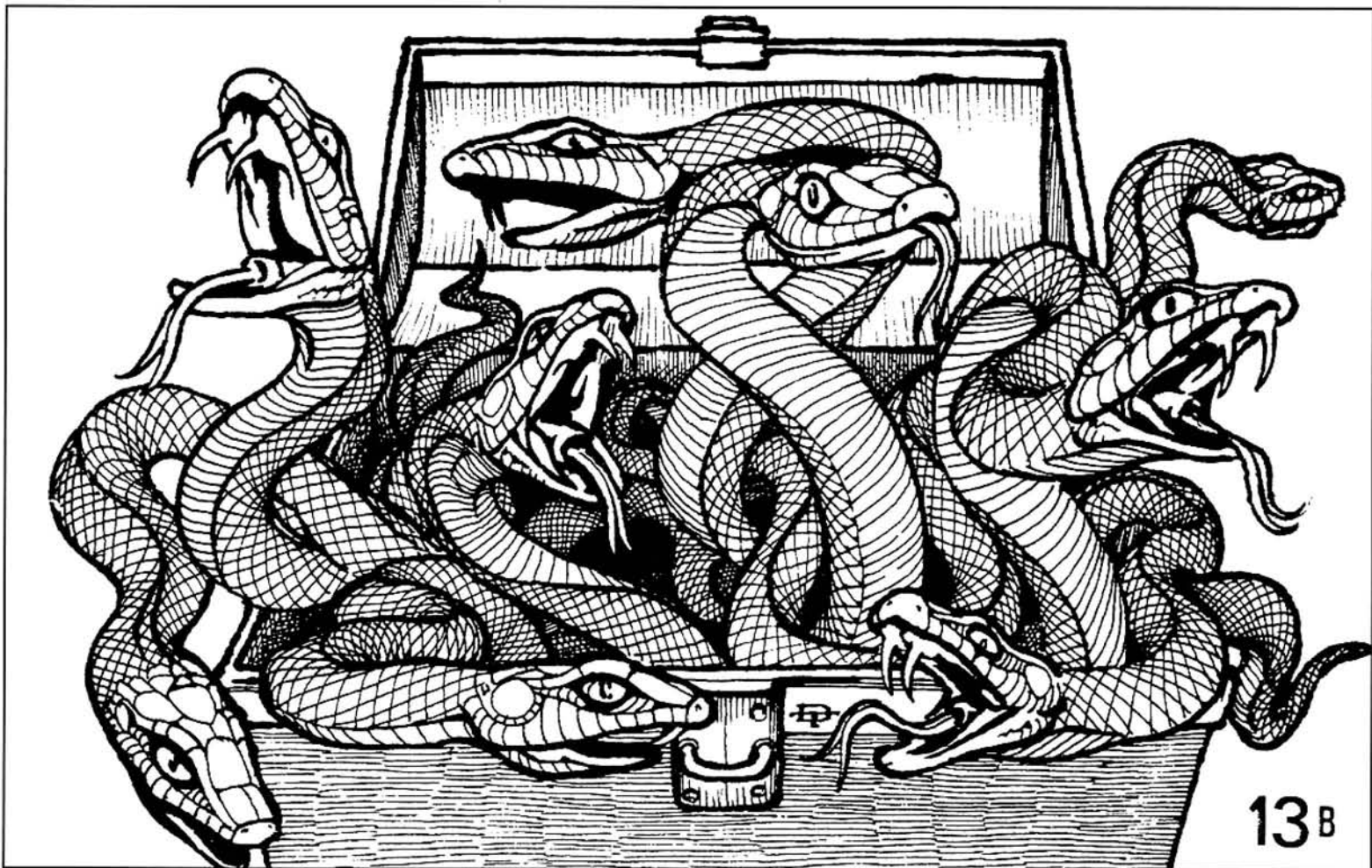
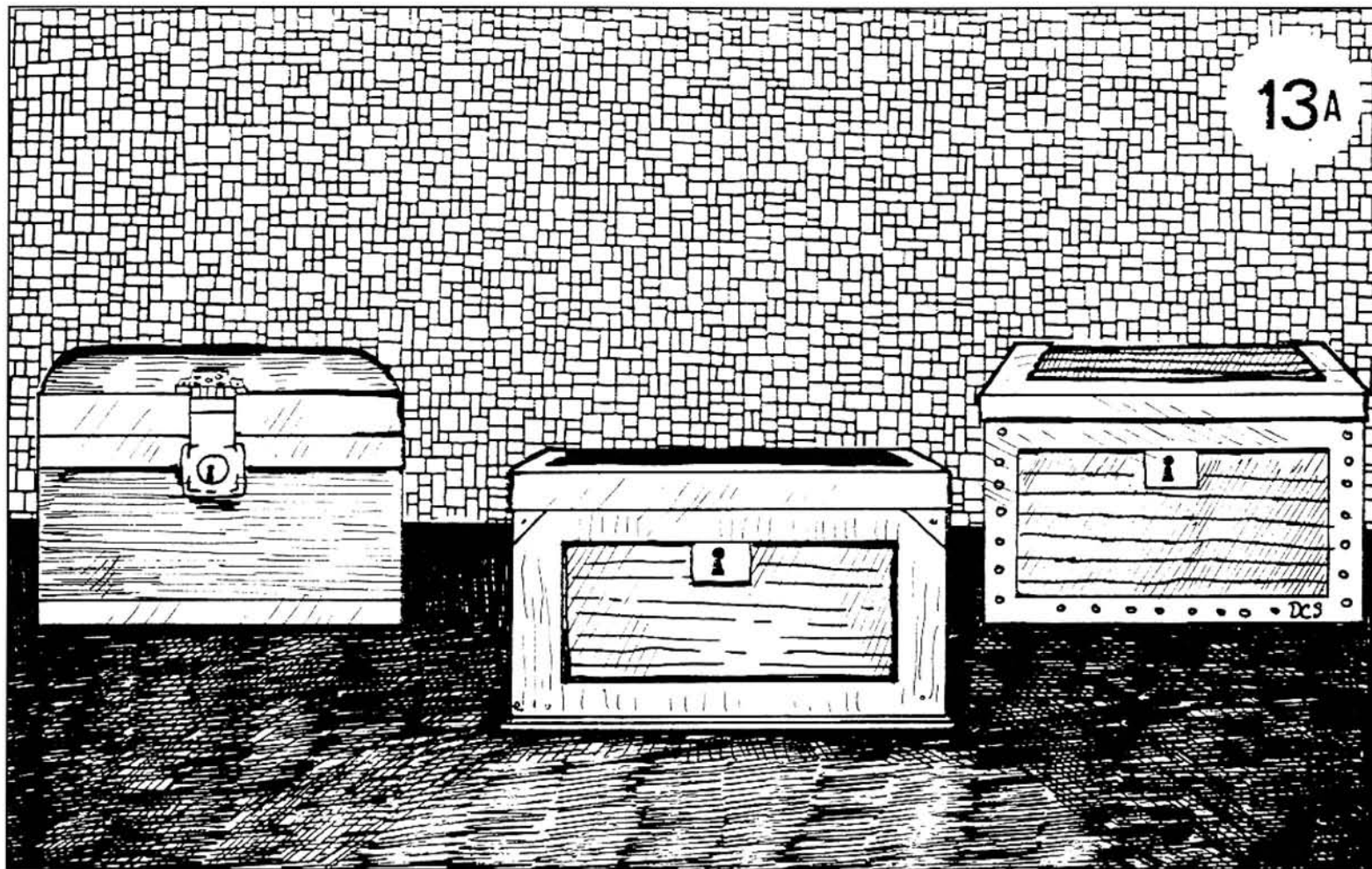




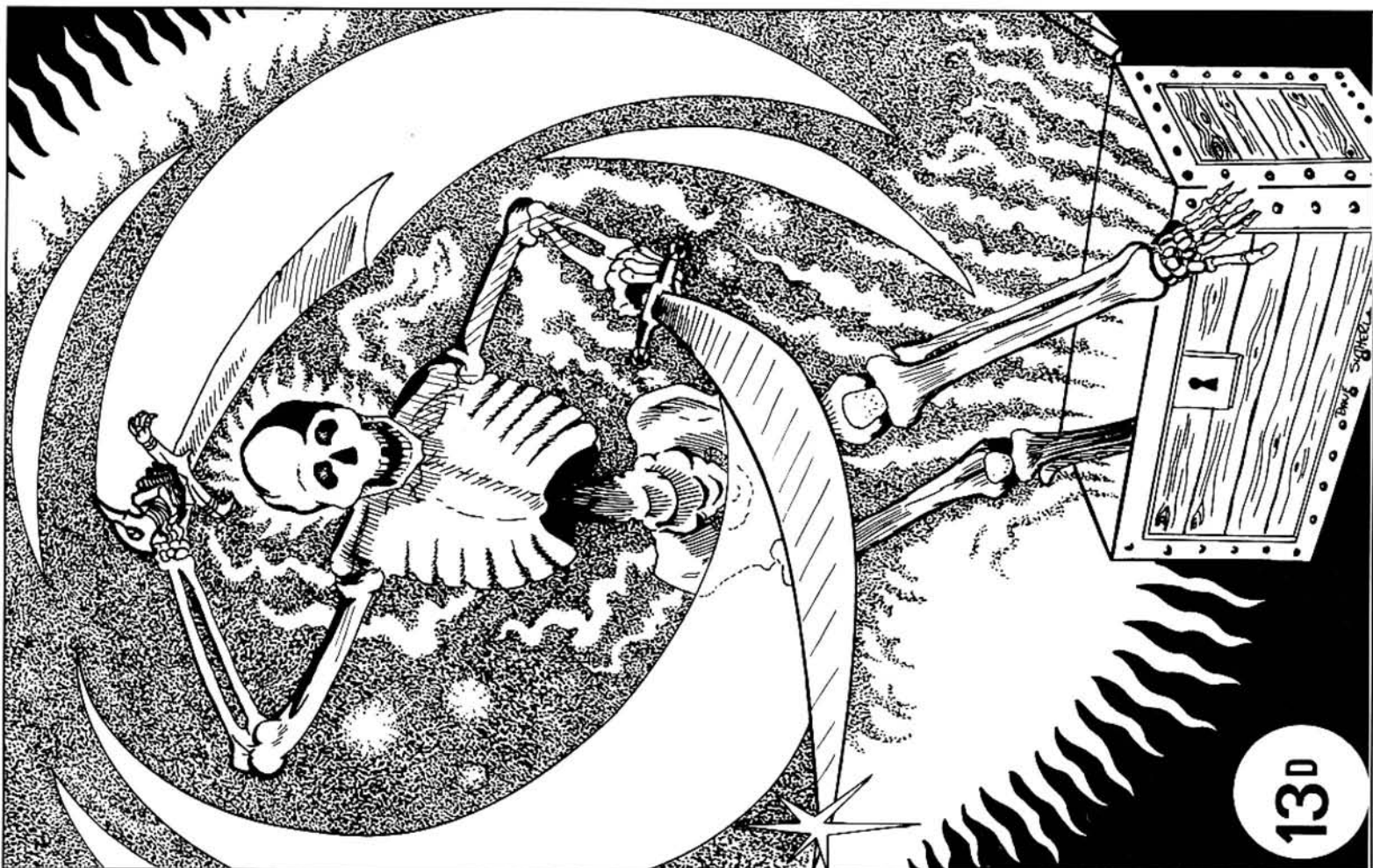
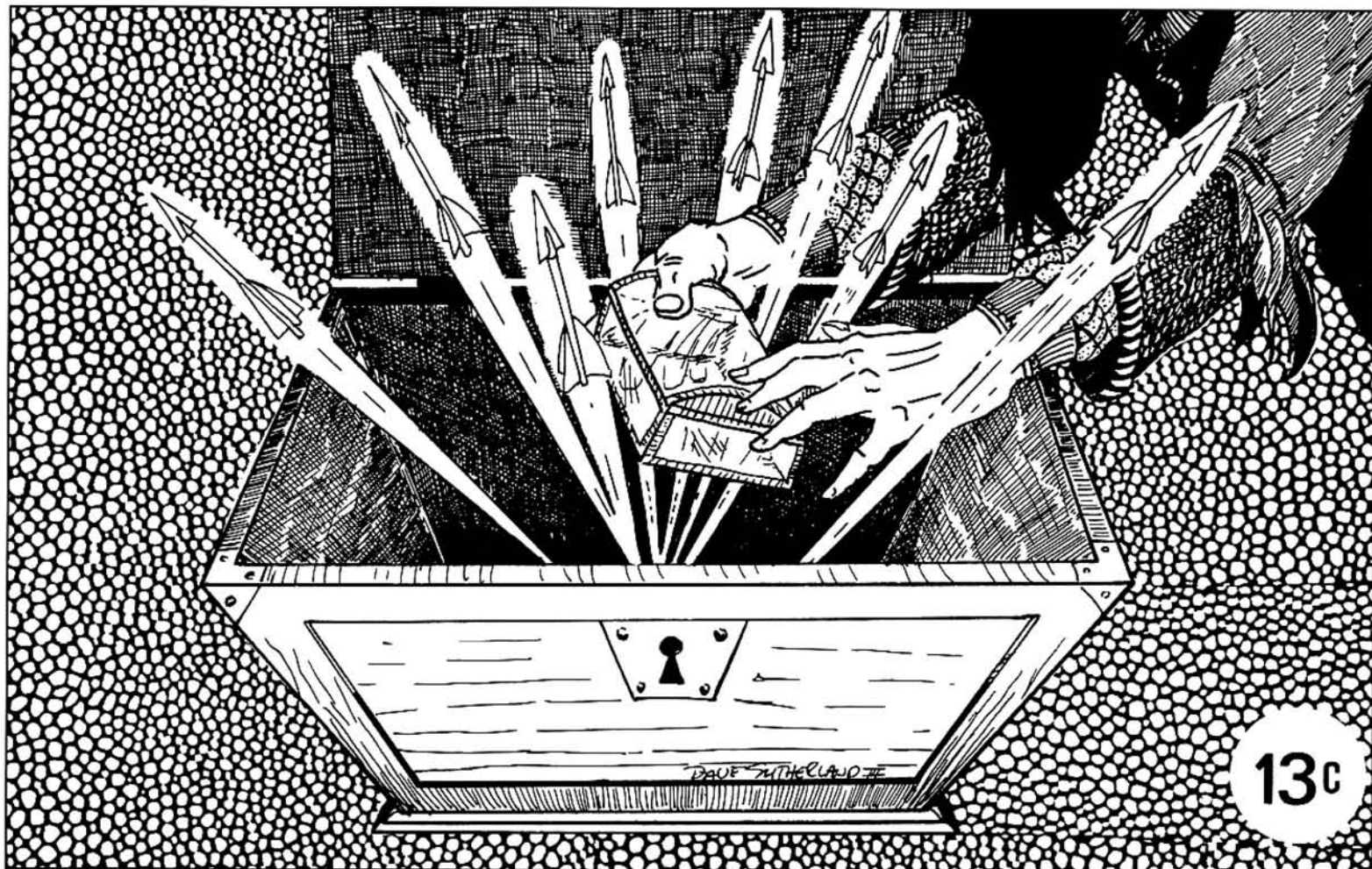




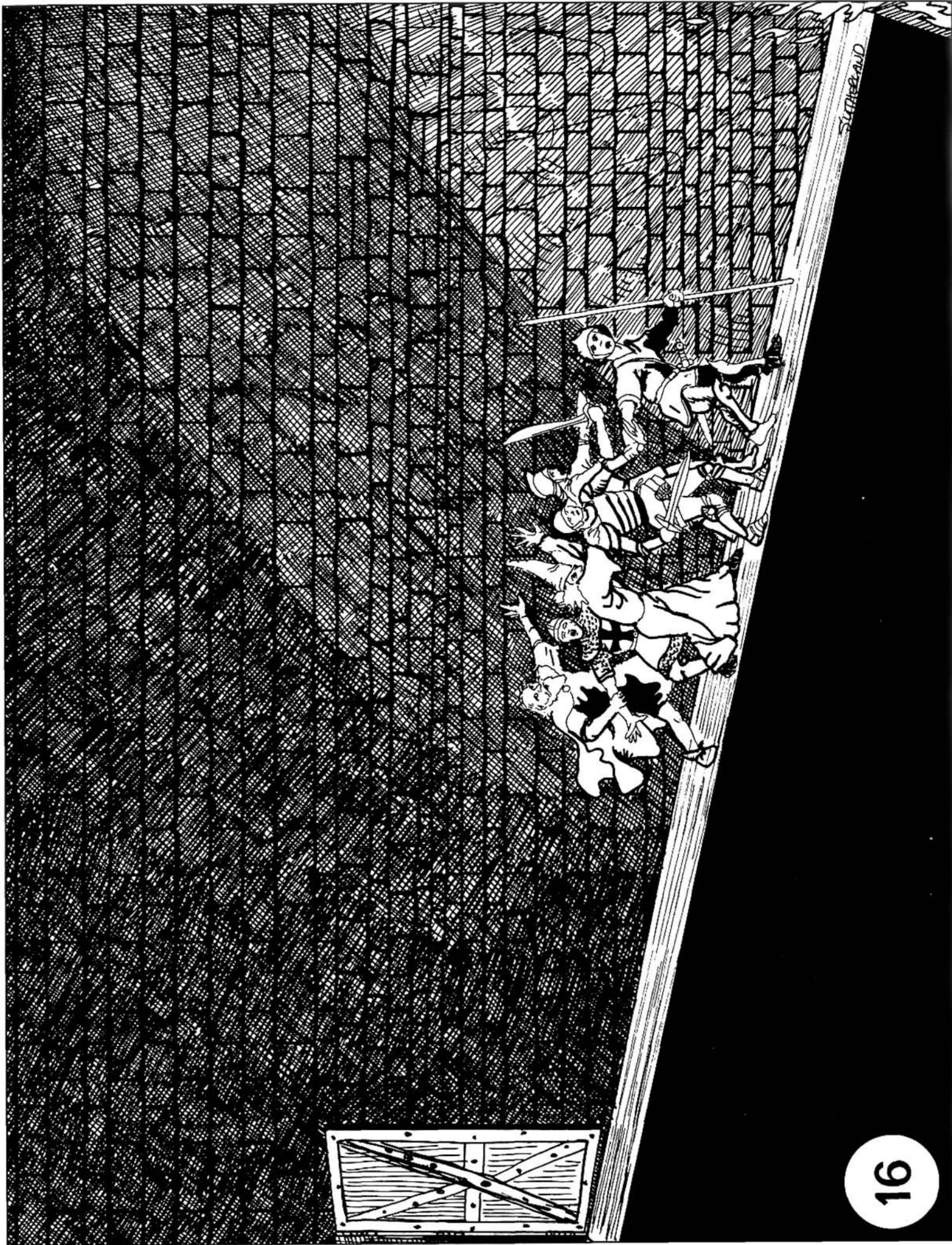
13A

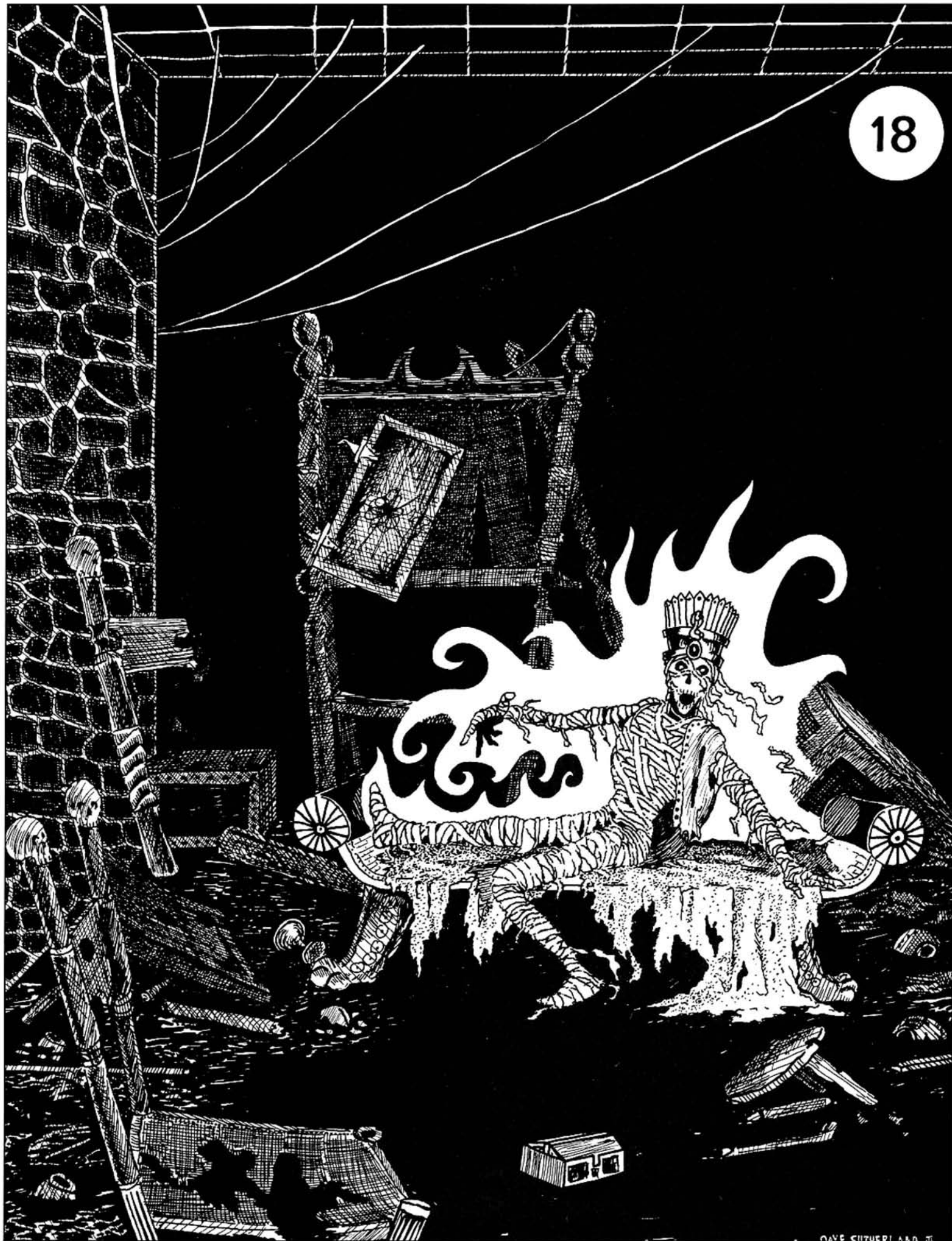


13B

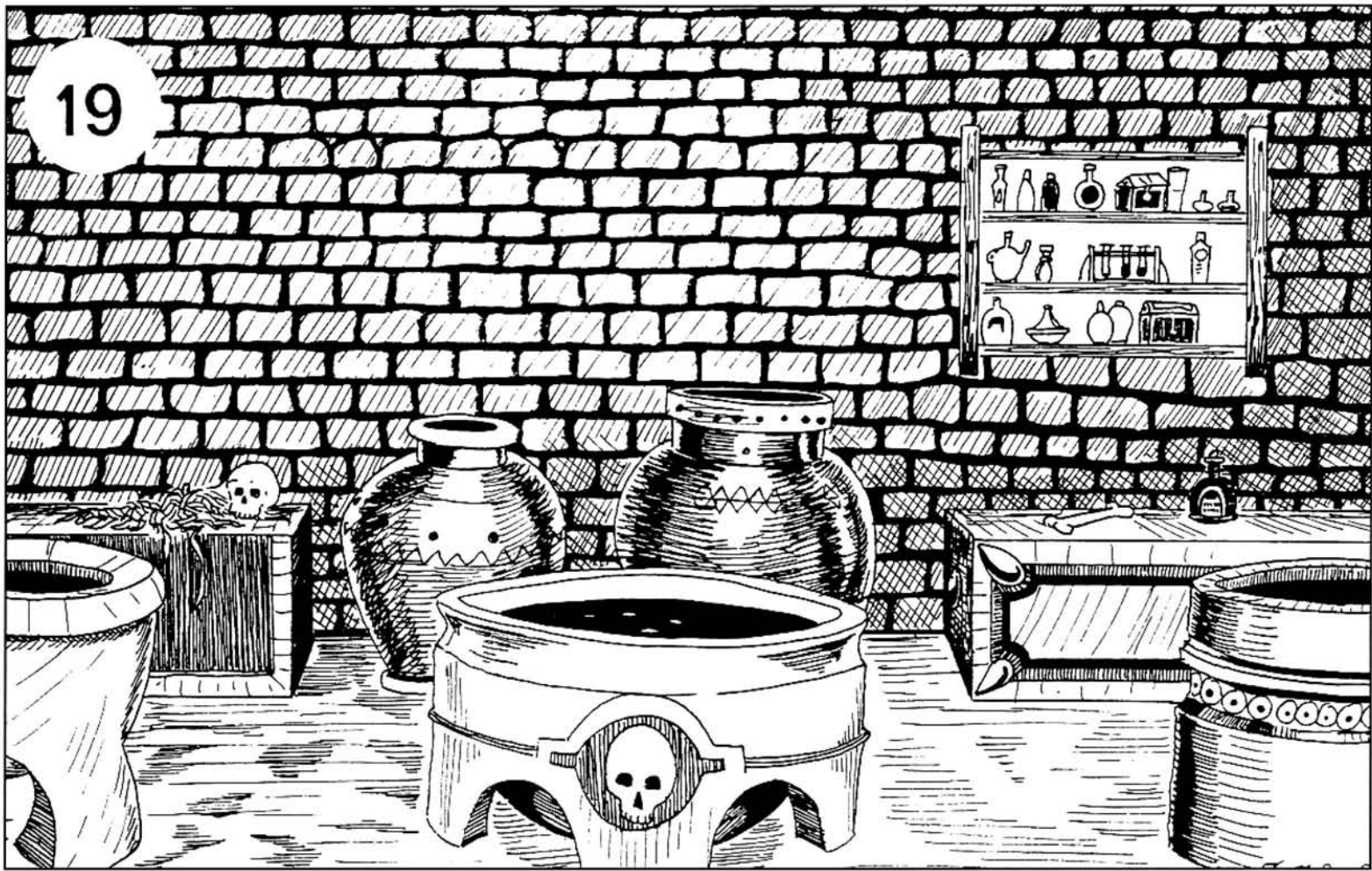




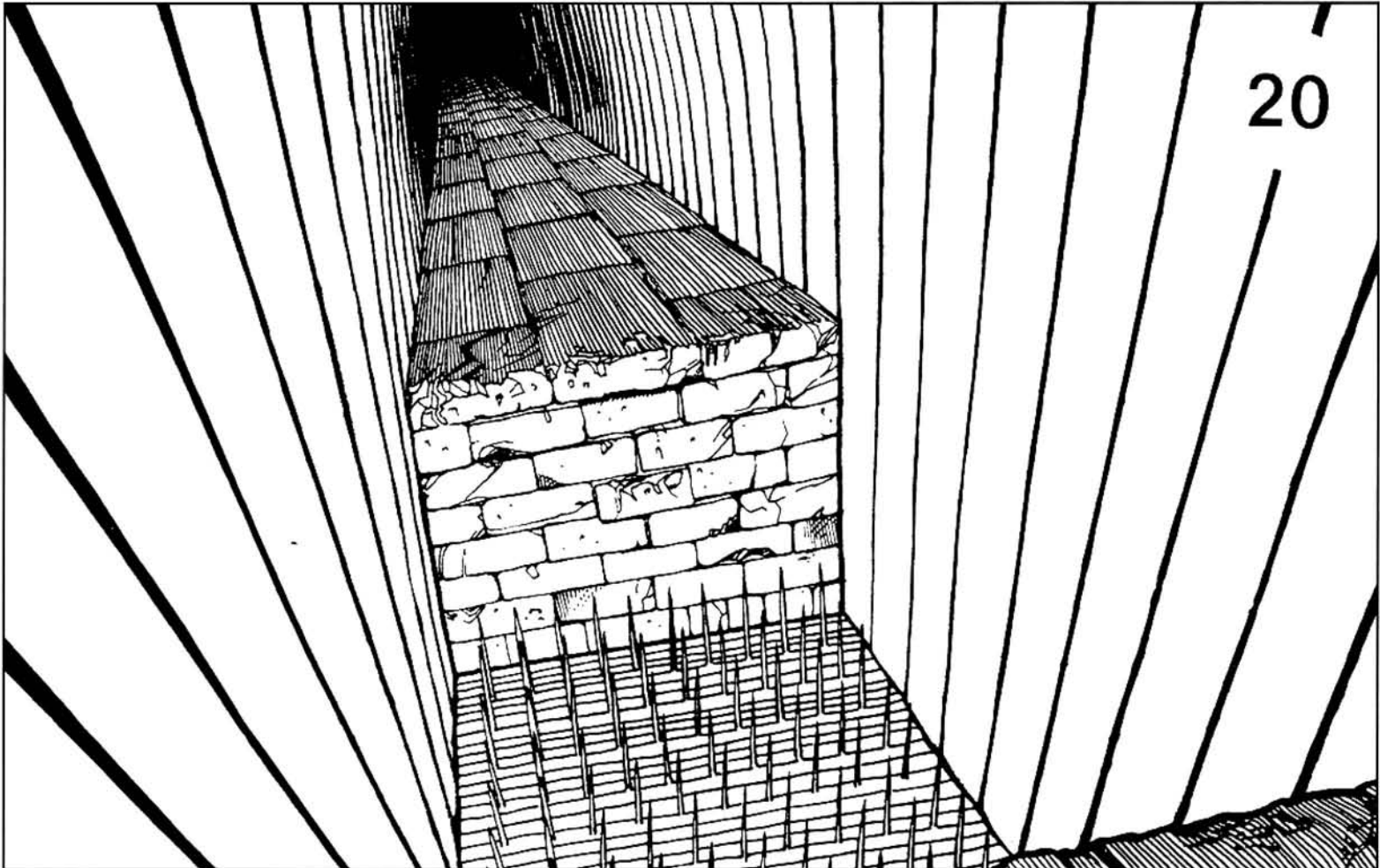


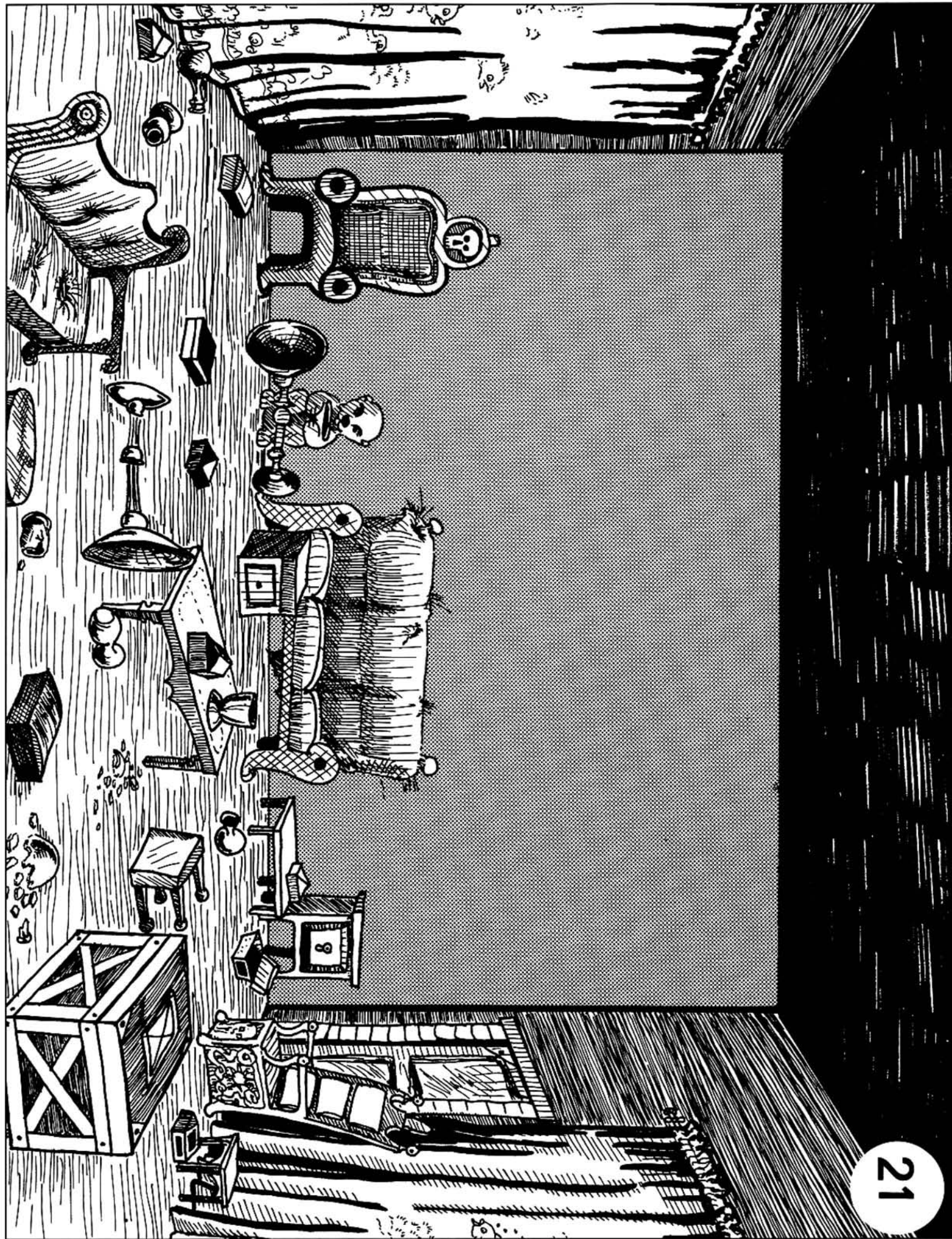


19



20



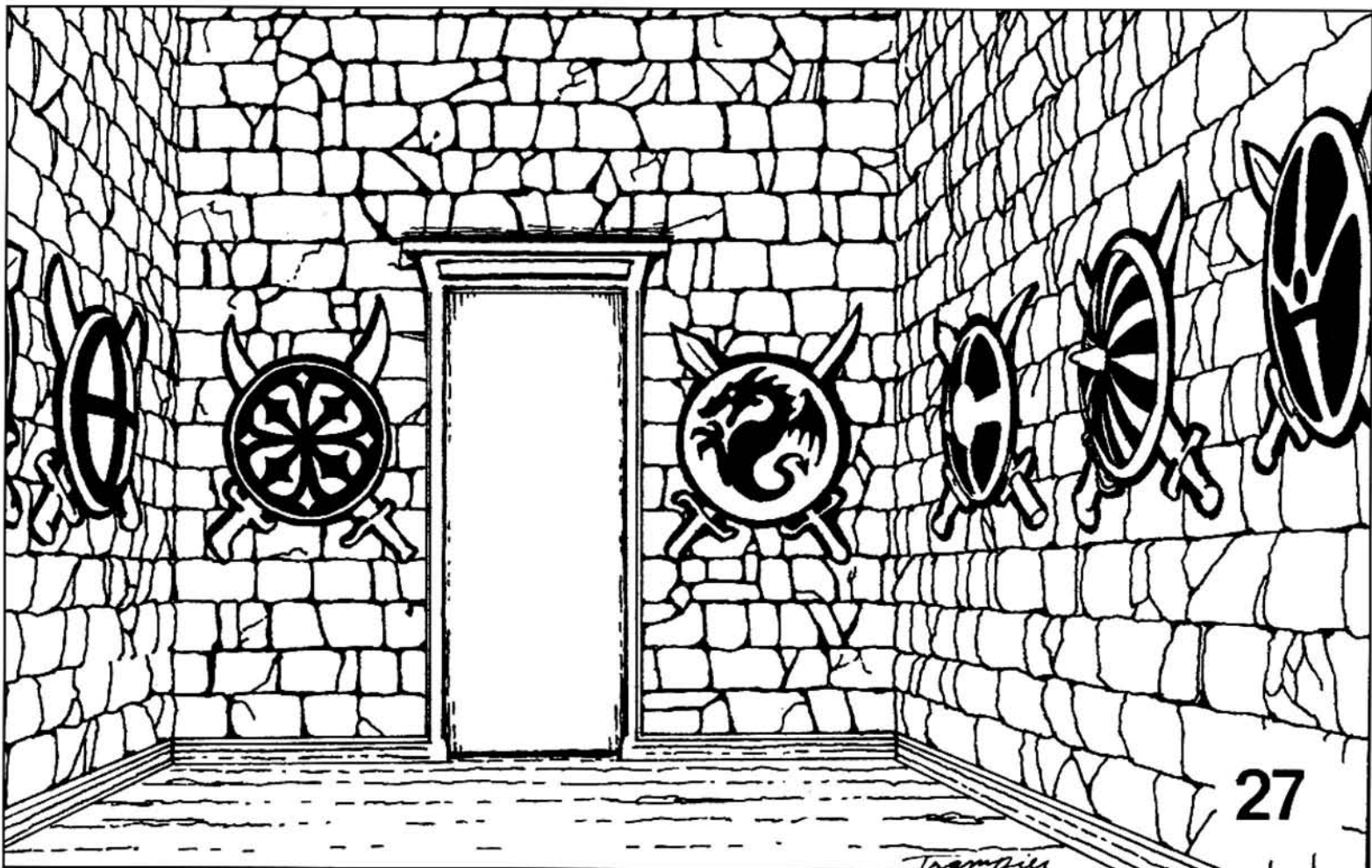
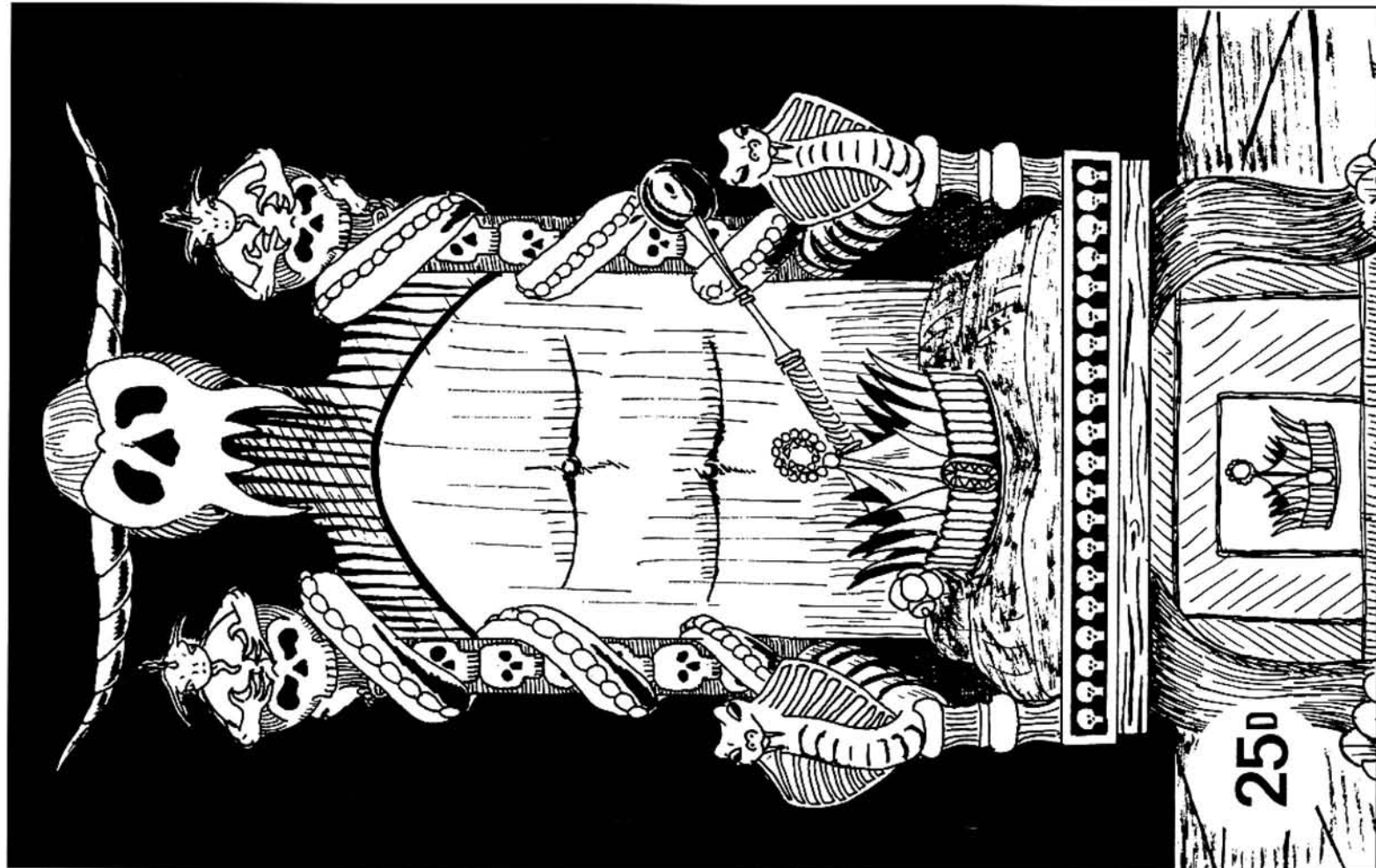


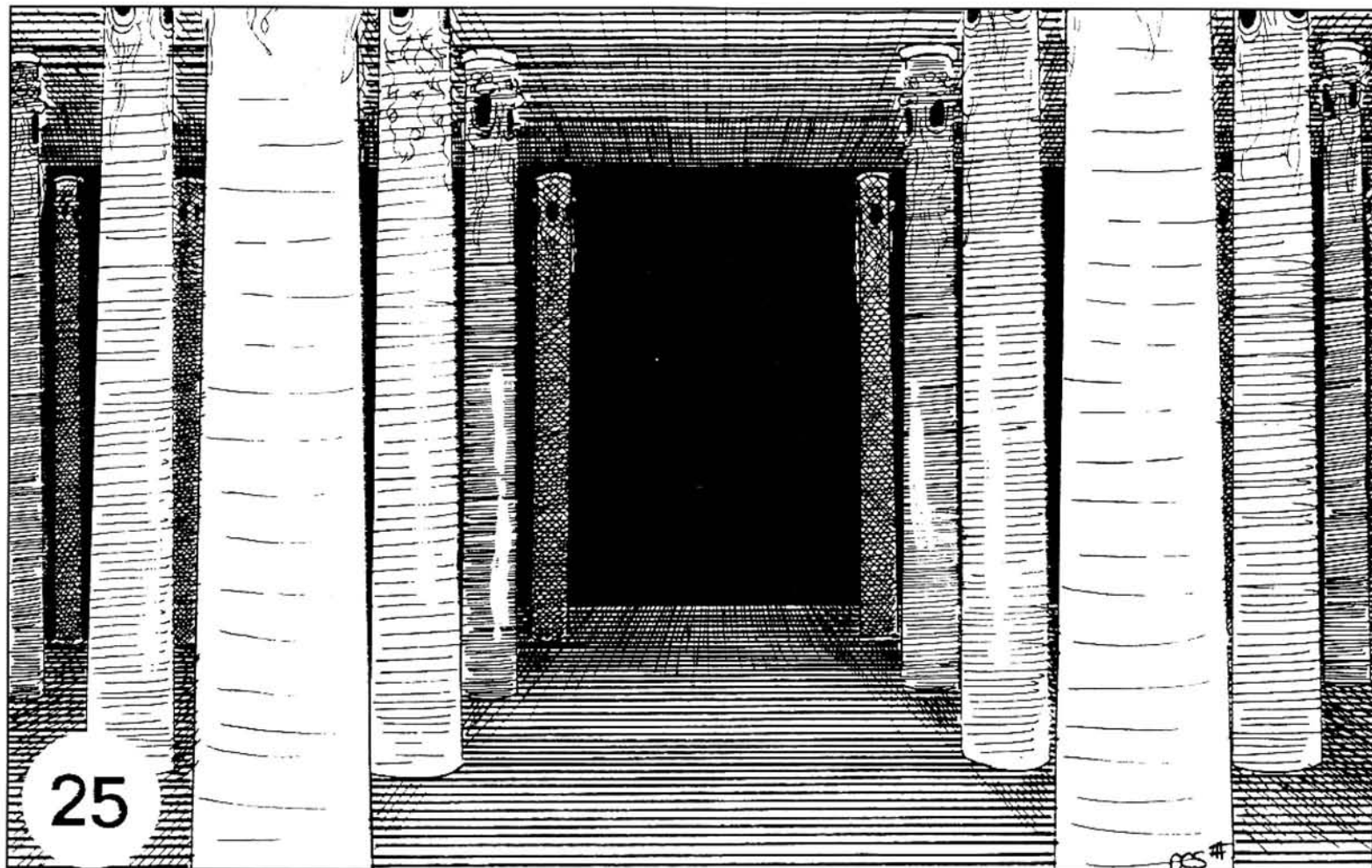


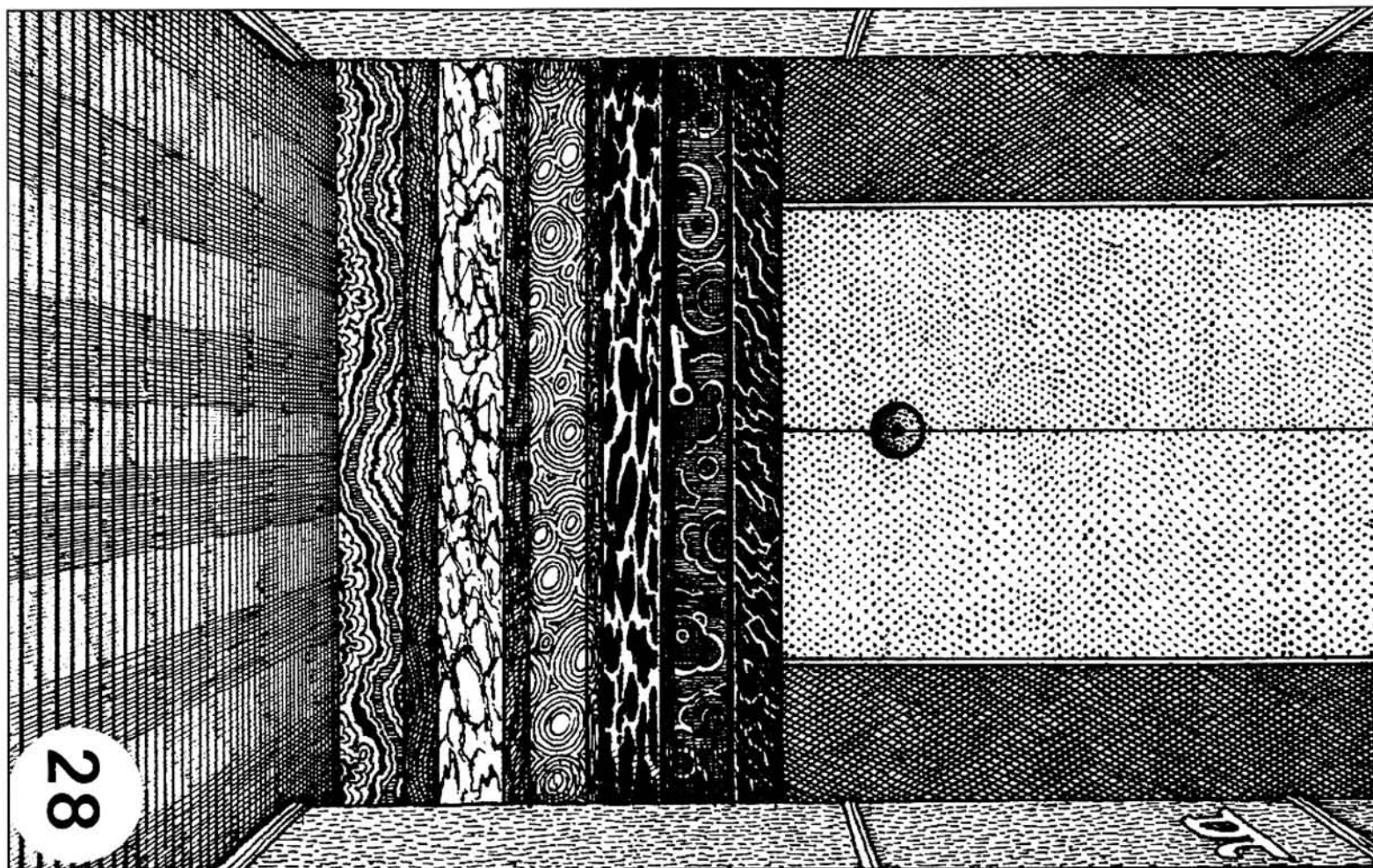
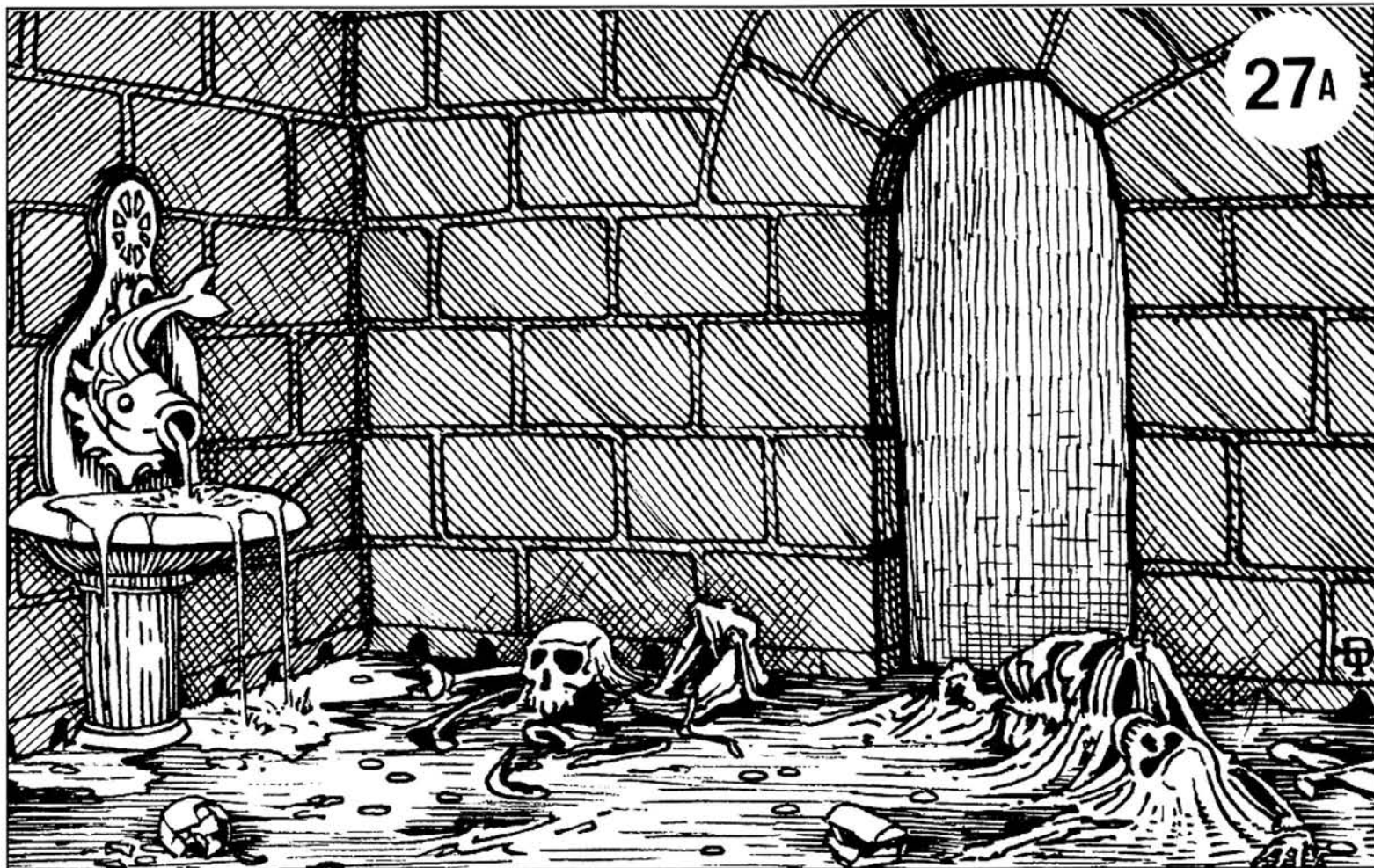
23

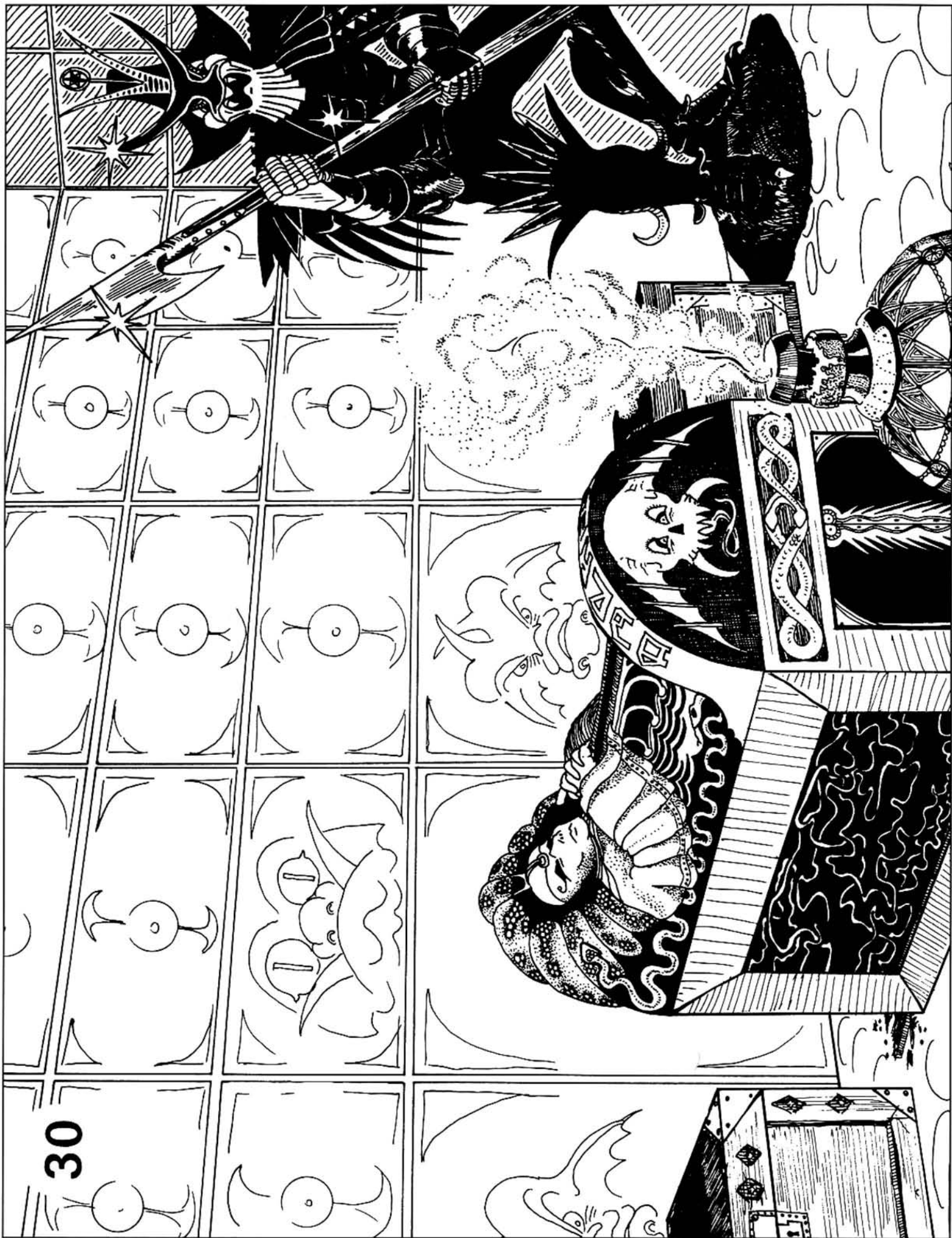


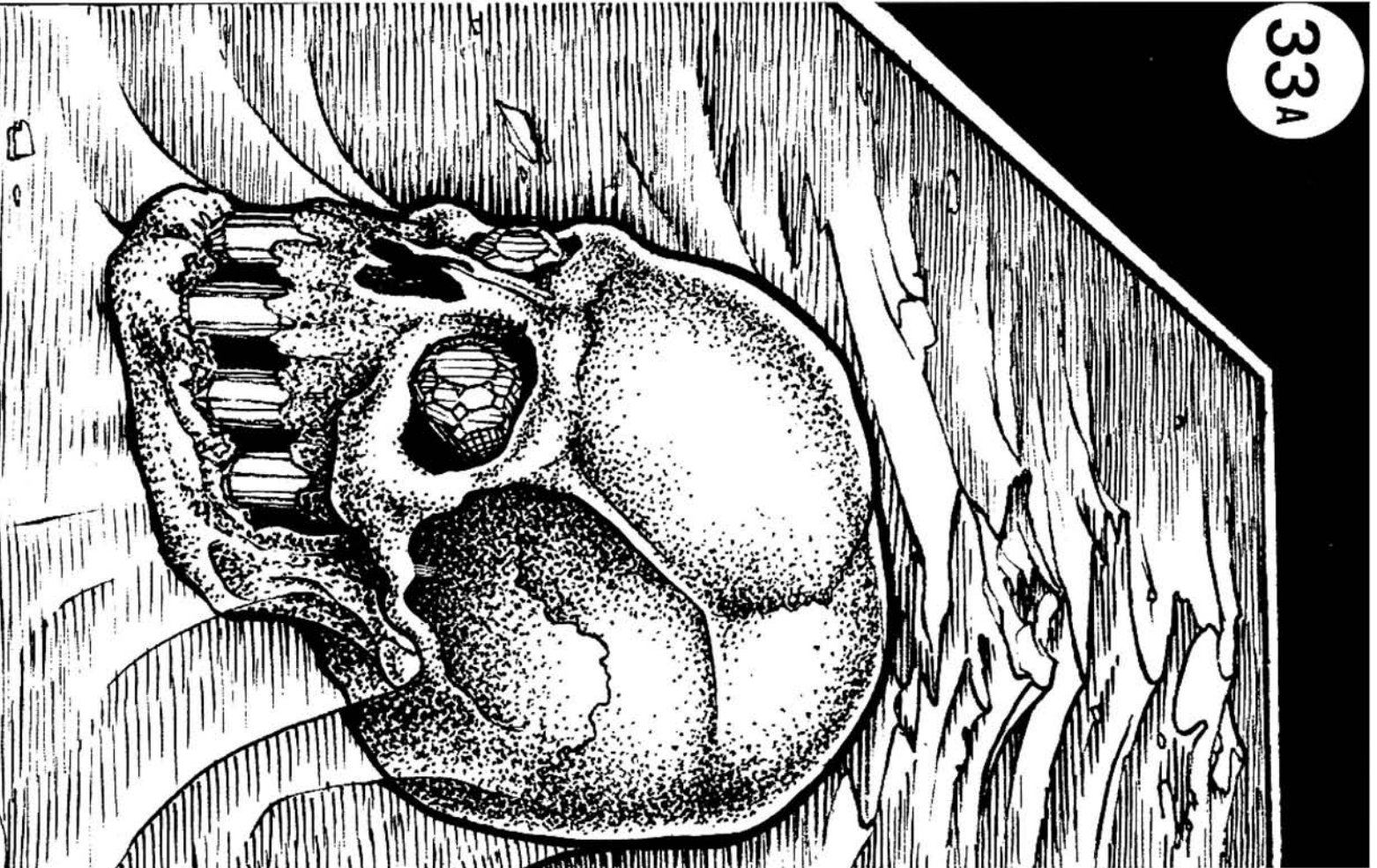
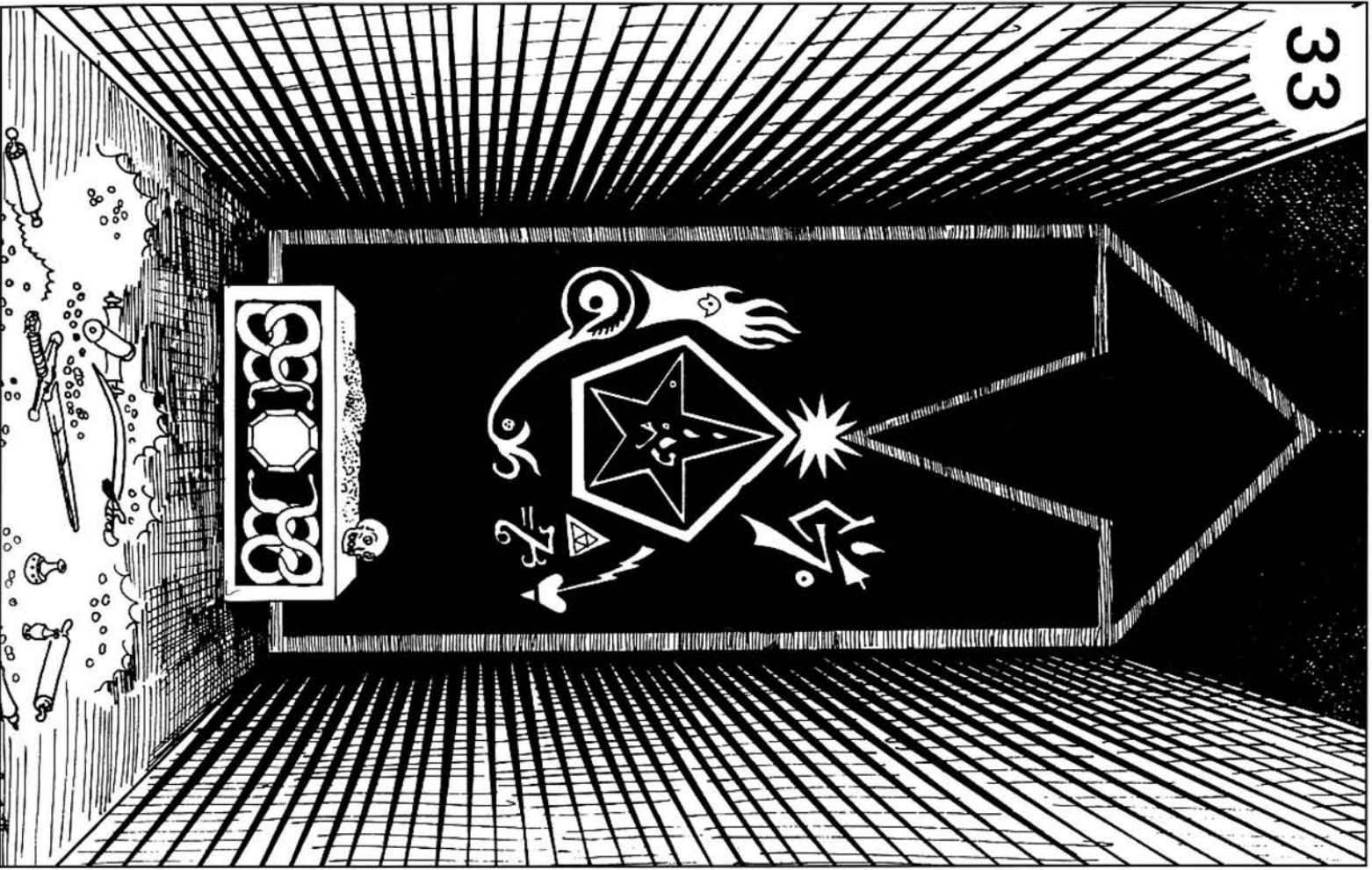
22











dommages. Un individu qui la traverse une 3ème fois change encore de sexe et d'alignement mais il est téléporté comme cela est indiqué pour l'arche de la salle 10.A. Seul un sort de **souhait** ou d'**altération de la réalité** permet de retrouver son alignement et son sexe. Cependant, si on retrouve son alignement en franchissant l'arche, un sort de **délivrance de la malédiction** suffit pour retrouver son sexe d'origine. Aucun sort, à l'exception de ceux qui sont cités ci-dessus, n'affectera un personnage maudit tant qu'il n'aura pas retrouvé son alignement d'origine.

C. En examinant avec attention cet endroit, on a 4 chances sur 6 de remarquer une petite fente avec un **O** gravé légèrement au-dessus. C'est un bloc de pierre que l'on peut déplacer (décrit ci-dessous). Il ne peut être détecté magiquement, ni être ouvert physiquement ou magiquement autrement qu'en employant la méthode décrite en 15.

15.PASSAGE DE PIERRE : Cette pierre fait 60 centimètres de large, 1,60 mètre de haut et 3 mètres d'épaisseur. Elle est imprégnée d'anti-magie pour éviter qu'elle soit détectée, déplacée, changée de forme ou de substance. On peut glisser dans la fente (voir C. ci-dessus) une pièce de monnaie ou une gemme plate. On peut aussi y glisser un anneau magique, seul objet qui déclenche le mécanisme permettant à la pierre de s'enfoncer lentement dans le sol pour dévoiler ainsi le passage qui se trouve derrière. L'anneau (ou tout autre objet glissé dans la fente) est irrémédiablement détruit, broyé par la pierre. Le passage s'ouvre facilement de l'autre côté (côté est) et il n'est pas nécessaire d'utiliser un quelconque objet.

Le couloir s'élargit jusqu'à 3 mètres et tourne vers le sud où un escalier descend vers un couloir orienté vers l'ouest. Les trois portes du couloir s'ouvrent facilement mais il faut chaque fois lancer 1d6. Sur un résultat de 1 ou 2, le personnage ayant ouvert, surpris par une porte qui cède si facilement, tombe dans la fosse qui se trouve de l'autre côté (voir 3. **ENTRÉES DE LA TOMBE DES HORREURS** pour plus d'informations sur les fosses). Naturellement, si les aventuriers ne forcent pas ces portes comme des brutes, elles s'ouvrent sans aucun problème et le personnage à la tête du groupe a des chances normales de tomber dans le piège quand il passe au-dessus. Arrivés à la troisième porte, les PJ s'attendent vraisemblablement à la fosse de l'autre côté et il y a des chances pour qu'ils l'évitent et l'ignorent. Or, si quelqu'un étudie avec attention cette fosse, il peut découvrir, par simple contact tactile (5 chances sur 6), un panneau de bois qui a été peint pour ressembler à de la pierre. Il est plus que probable que les aventuriers continueront vers le point 16.

16.PORTE DE BOIS VERROUILLÉE : La porte est fermée par des barres de fer et plusieurs serrures. Si un personnage tente d'écouter, il entend une musique lointaine et des chants joyeux qui viennent de quelque part de l'autre côté. La porte est enveloppée d'une légère aura magique et rien ne permet de l'ouvrir, ni la force ni des sorts de **déblocage**. Le seul moyen de la franchir est d'utiliser un sort de **désintégration** ou de la mettre en

pièces. Une fois la porte détruite, on entend des bruits de pas précipités (s'éloignant) venant du nord. Les chants et la musique ont cessé. On peut apercevoir une faible lueur (peut-être une torche?) au nord. Les murs lisses du couloir sont en albâtre blanc et le sol, en marbre gris poli, est lui aussi particulièrement lisse. La destruction de la porte a déclenché un sort de **rumeur illusoire** qui est à l'origine des bruits perçus. Le sol du couloir est, en fait, en équilibre. Le point d'équilibre est situé sur le troisième carreau après la porte. Quand au moins 1 personnage atteint cet endroit, le sol commence à s'enfoncer à partir de la porte tandis que le couloir au nord sombre dans le sol. Montrez aux joueurs l'illustration #16. Prévenez-les que le sol s'incline puis comptez lentement jusqu'à 5. Tous les personnages qui se trouvent encore au nord de la porte à la fin du décompte tombent et glissent vers le nord à la vitesse de 3 mètres par segment. Ceux qui glissent de 4 carreaux subissent 1d6 points de dommages (par round, s'ils stoppent leur chute) en raison de la chaleur. Ceux qui glissent de 5 carreaux encaissent 2d6 points de dommages. Les malheureux qui glissent de plus de 5 carreaux sont plongés dans un gouffre de flammes et de lave où ils sont anéantis. Pendant le décompte, un personnage dans le couloir peut se déplacer de 30 centimètres par point de déplacement (1 mètre pour 3 points) et par chiffre compté.

17.PORTE SECRÈTE MAGIQUE : Cet accès vers le reste de la tombe est dissimulé dans l'escalier qui descend. On peut le découvrir normalement mais **rien** ne permet de l'ouvrir tant que le passage n'a pas été parfaitement délimité par une **gemme de vision**, un sort similaire ou un **détection de la magie**. Une fois que la porte magique est localisée, il faut un sort de **dissipation de la magie** ou un sort de **délivrance** de la malédiction pour neutraliser la protection qui empêche son ouverture. Ensuite, le passage peut être ouvert facilement des deux côtés.

18.FAUSSE CRYPTÉ PROTÉGÉE PAR UN GAZ : Avant de pouvoir entrer ici, les aventuriers doivent descendre l'escalier et emprunter le passage ouest légèrement brumeux. Il est plein de gaz provoquant la peur. S'ils ne retiennent pas leur souffle avant d'entrer, ils respirent le gaz. Il leur faut alors réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou fuir à toute vitesse pendant 2-8 tours. Après les trois premiers mètres, le gaz s'épaissit et irrite les yeux. Il n'y a donc que 3 chances sur 6 pour qu'un personnage remarque la porte sud. Dès que cette dernière est ouverte, le gaz se dissipe.

La fausse crypte : L'escalier permettant de descendre dans la salle est couvert de **toiles d'araignées** qu'on ne peut retirer qu'avec un feu magique (sort de **maines brûlantes**, une épée enflammée, etc.). Tout individu essayant de se frayer un passage au travers se retrouve vite complètement empêtré et immobilisé tant que les toiles ne sont pas détruites par le feu. Au pied de l'escalier, une masse incrustée d'argent se met à briller d'une lumière dorée quand un personnage s'en saisit. Cette arme touche la pseudo-liche à chaque coup. Autrefois somptueux, les meubles disposés dans la fausse crypte sont aujourd'hui délabrés. Une créature ressemblant à une liche coiffée d'une couronne est allongée sur une

couche en or (environ 50000 po). Elle se lève lentement (en se protégeant le visage avec les bras si quelqu'un a pris la masse, comme si elle la craignait) et dit d'une puissante voix : "QUI OSE TROUBLER LE REPOS D'ACÉRÉACK? C'EST LA MORT QUE VOUS AVEZ TROUVÉE".

Montrez aux joueurs l'illustration #18. Cette liche est, en fait, un zombie modifié par la magie qui lui octroie les caractéristiques suivantes : CA -4 ; VD 12; pv 32; #AT 1 ; Dég 1d8+2 ; AS combat comme un monstre de 6 DV; DS aura anti-magique qui absorbe 12 niveaux de sorts (tout sort partiellement absorbé est neutralisé). Entre chaque attaque, la liche fait des gestes de la main comme si elle se préparait à utiliser un sort. Si elle est touchée par la masse dorée, elle pousse un cri de rage (sort de **bouche magique**) et l'arme semble la faire chanceler (lancez des dés et secouez la tête de dépit). Au troisième coup porté par la masse, le zombie se dessèche instantanément et tombe en poussière. La masse se brise et, à cet instant, la salle se met à trembler et des blocs de pierre se détachent du plafond. IL EST ÉVIDENT QUE LA SALLE EST SUR LE POINT DE S'EFFONDRE, mais prenez votre temps pour détailler les grondements, les secousses, les grincements et les débris qui tombent du plafond. Si les PJ le demandent, ils peuvent voir à portée de la main un coffre en jade, la couronne du monstre détruit et un sac de cuir (qui n'est pas pourri). COMMENCEZ À COMPTER LENTEMENT JUSQU'À 10 et il y a de fortes chances pour que cela déclenche une ruée vers l'escalier! L'**illusion programmée** dans la pseudo-crypte rend tous les effets d'un éboulement, jusqu'à la poussière qui est soufflée de la salle dans le couloir, tandis que des morceaux de pierre commencent à tomber dans le tunnel est-ouest puis dans le couloir nord-sud et dans l'escalier près du passage secret. Si le groupe fuit, demandez aux joueurs si ce donjon était trop difficile...

Le coffret de jade vaut 5000 po et contient 6 **potions de soins**. La couronne incrustée de gemmes a une valeur de 25000 po. Le petit sac contient 278 pp, 29 gemmes de 10 po non taillées, un parchemin contenant 7 sorts de magicien (faites semblant de déterminer les niveaux au hasard mais ce sont tous des sorts de niveau 1 ou 2) et une carte indiquant un endroit, à plusieurs centaines de kilomètres, où se trouverait un grand trésor (c'est faux naturellement). Si cela ne les rend pas suffisamment curieux pour les pousser à revenir jeter un coup d'oeil, mettez votre module de côté pour un autre groupe (ou le même) qui ferait quelques recherches sur des points de détail de la légende. Remarquez qu'un simple sort de communion permet de savoir que la demiliche n'a pas été détruite. Dans la crypte, il ne reste que la couche en or.

19.LABORATOIRE ET SALLE D'EMBAUMEMENT : Bien qu'il n'y ait qu'une seule chose d'intérêt dans cette salle, le grand nombre d'objets qu'on y trouve n'a pour but que de faire perdre leur temps aux joueurs. Il y a des étagères sur tous les murs, sur lesquelles on trouve des jarres remplies de poussière et d'ingrédients de toutes sortes, totalement inutiles. Il y a également un bureau, un tabouret, deux établis et deux tables d'embaumement. Des pots et des urnes en glaise sont posés sur ces tables et par terre. Ils devaient autrefois contenir des onguents, des

pommades, des huiles, des parfums, etc. Des bandelettes de lin sont roulées ou éparpillées dans la salle. Les établis sont jonchés d'herbes séchées inconnues, d'os, de crânes et de tout un fatras hétéroclite. Au sud, trois cuves d'environ 2 mètres de diamètre et de 1,30 mètre de hauteur contiennent des liquides sombres. **Montrez aux joueurs l'illustration #19.** La première contient 1 mètre d'eau sale. La deuxième, un acide lent qui inflige 1d4+1 points de dommages par round après tout contact substantiel avec de la chair (en y plongeant un bras, en s'aspergeant, etc.). Quelques gouttes ne provoquent que des démangeaisons. Au fond de cette cuve, il y a la moitié d'une clef en or. La troisième cuve contient une gelée ocre grise (pv 48; dég 4d4 à cause de sa taille énorme). L'autre moitié de la clef d'or se trouve au fond. Les cuves sont fixées au sol et sont trop lourdes pour être déplacées. Les deux parties de la clef sont magiques et rien ne peut les abîmer. On peut assembler les deux morceaux qui forment alors la PREMIÈRE CLEF. Comme l'acide endommage même les armes magiques, les joueurs doivent trouver une solution pour neutraliser ou vider le contenu de la deuxième cuve car il n'y a que 1% de chances cumulatif pour qu'on y découvre quelque chose en y plongeant la main.

20.ÉNORME FOSSE GARNIE DE 200 PIQUES : **Montrez aux joueurs l'illustration #20.** Cette fosse ouverte, de 3 mètres de profondeur, bloque complètement le passage et s'étale pour que personne ne puisse la franchir en sautant. Elle doit donc être traversée en y descendant puis en escaladant l'autre côté. Simple! Faux - si l'on marche sur le dernier mètre de l'autre côté (côté est), cela déclenche une volée de piques qui vont frapper le plafond. Tous ceux qui se trouvent dans la fosse ou qui sont penchés au-dessus sont frappés par 1d4+1 piques infligeant, chacune, 1d6 points de dommages, sans jet de sauvegarde. Il faut trouver un moyen magique de franchir la fosse car de nouvelles piques remplacent celles qui ont été tirées.

21.SALLE SECOUÉE : La porte secrète qui mène ici est normale, elle peut donc être découverte sans trop de difficulté. La salle est pleine d'objets funéraires et d'offrandes. **Montrez aux joueurs l'illustration #21.** Il y a quatre canapés vermoulus, plusieurs chaises, des vases et des urnes fêlés, brisés, des petites tables et des braseros. Tous ces objets sont en mauvais état et sont éparpillés dans la pièce. Seuls les rideaux accrochés sur les murs est et ouest ont été à peu près épargnés. Il y a également 6 malles et 24 coffres verrouillés. Les malles, très lourdes, sont vides mais les petits coffres contiennent, soit 1-3 aspics très en colère (pv 4 chacun; CA 6; #AT 1 (morsure) ; Dég 1+ poison normal; AS attaquent comme des monstres de 2 DV) sur un résultat de 1-3 sur 1d6, soit 8-80 pp sur un résultat de 4-5 sur 1d6, soit 2-8 gemmes non taillées de 10 po, sur un résultat de 6. Le poids des aventuriers sur le sol déclenche un mécanisme qui impose, pour chaque round passé dans la salle, que vous lanciez 1d6. Un résultat impair indique qu'au prochain round le sol de la salle se soulève et retombe violemment. Chaque joueur, doit alors lancer 1d6. Un résultat de 2 à 6 indique que le PJ tombe et subit 1 point de dommage.

Les rideaux, sur lesquels sont représentés des rochers couverts d'algues et des scènes sous-marines, sont en fait un limon vert et une moisissure brune spécialement traités contre la magie. Si on les déchire, ils se transforment instantanément en limon vert et recouvrent tous les PJ se trouvant devant eux. Chaque créature peut recouvrir une surface de 6 mètres de long sur 3 de large quand elle tombe. Les personnages pris sous la masse du limon sont immédiatement transformés en limon vert, sans aucune chance de s'en sortir. Notez que ces rideaux peuvent être manipulés normalement et pas uniquement en les tirant pour les déchirer (de plus, ils sont bien fixés au mur); cependant, si un personnage en tient un alors que le sol de la salle tressaute, il a 75 % de chances de le déchirer. Si on tente de brûler les rideaux, ils se transforment en moisissures brunes et absorbent la chaleur de tous les personnages situés à 2 mètres d'eux, infligeant 4d8 points de vie (et les choses ne feront alors qu'empirer...). Il y a une porte secrète derrière le rideau du mur ouest.

22.LA CAVERNE AUX BRUMES DORÉES ET ARGENTÉES : Pour s'amuser, Acérérak a emprisonné par un enchantement une superbe sirène d'alignement bon dans cette caverne. Pour briser le sort, il faut que quelqu'un lui demande de sortir et elle n'a pas le droit de révéler le moindre indice. **Montrez aux joueurs l'illustration #22.**

La brume est argentée et parcourue de volutes dorées. On ne voit rien au-delà de 2 mètres et on peut détecter une légère aura de bien grâce aux sorts adéquats. Ceux qui s'avancent dans la brume doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou devenir idiots jusqu'à ce qu'ils respirent de l'air pur en surface, sous le soleil. Au centre de la caverne, il y a une magnifique grotte dans laquelle réside la sirène.

Si les PJ lui demande de se joindre à eux, elle accepte, les accompagne pendant toute l'aventure et devient leur amie pour la vie. Elle possède les caractéristiques suivantes :

Sirène : CA 5; VD 12 Ng 24; DV 4 ; pv 20 ; TAC0 17 ; RM 20%; AS elle peut utiliser une fois par jour les pouvoirs suivants : **charme** (en chantant) à +2 sur tous ceux qui se trouvent à 10 mètres d'elle, **invisibilité**, **métamorphose**, **suggestion**. Toutes les créatures qu'elle touche quand elle est en colère doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou devenir idiots (Intelligence : 2) pendant 5-20 tours. Elle peut soigner les déficiences mentales qu'elle a provoquées (ou celles provoquées par la brume) par simple contact; Int supérieure. Il y a deux sacs dans la grotte, un grand et un petit. Les deux disparaissent si on lui demande de se joindre au groupe. Si on touche l'un des sacs, l'autre et la sirène disparaissent. Les sacs contiennent :

Grand sac : 50 pc, 50 ps, 50 pe, 50 PO, 50 PP. Il semble que ce soit un sac normal mais il irradie de la magie si on lance un sort de détection. C'est un **petit sac sans fond** (quand il est plein, il pèse 2 kg. On peut y mettre 110 kg de poids et un volume maximum de 10 mètres cubes).

Petit sac : Pour déterminer son contenu, lancez 1d10.

- 1-2 laine
- 3-4 5 bijoux
- 5-6 1 à 6 **potions de grands soins**
- 7 1 à 6 parchemins
- 8 4-48 gemmes non taillées de 100 po
- 9 **bracelet de défense CA 6**
- 0 **anneau de feuille morte**

Il n'est pas possible de prendre les deux sacs. Si un personnage précise qu'il essaie de les saisir en même temps, déterminez au hasard celui qui a été touché en premier. L'autre disparaît à jamais ainsi que la sirène.

La sirène est amicale et demande comment se portent les personnages et s'ils trouvent que l'exploration de la tombe est difficile. Elle répond à toute question directe de la manière la plus évasive, jusqu'à ce qu'elle soit libre : " je ne sais pas", "cela m'est inconnu", "c'est possible", etc. Elle ne sait rien de la tombe.

23.FAUSSE/VRAIE PORTE : Quand les aventuriers atteignent cet endroit et ouvrent la porte, ils vont certainement croire qu'il s'agit d'une fausse porte mais ce qui semble être un mur de pierre nue cache une porte secrète. Notez que juste derrière ce passage, dans le couloir, une trappe secrète au sol donne sur un étroit escalier en colimaçon qui permet d'accéder à la salle 24.

A. Il y a de fortes chances pour que les PJ ne trouvent pas tout de suite la trappe et se dirigent droit vers le couloir rempli de gaz soporifique, par la porte est. Quand quelqu'un ouvre les portes au nord (qui donnent sur la zone pleine de gaz), tous ceux qui se trouvent dans ce passage s'effondrent instantanément, endormis pendant 2-8 tours. Tous les tours, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, une abomination de pierre (un véritable rouleau compresseur) jaillit de la salle de 6 mètres de côté située au nord et roule de 1 à 6 (1d6) carreaux vers le sud puis vers l'ouest. Tout ce qu'elle écrase sur son passage est réduit à l'état de pulpe. On ne peut rien y faire. Si le groupe est détruit par l'abomination, **montrez aux joueurs l'illustration #23.**

24.PORTE D'ADAMANTITE : Bien qu'elle soit indiquée comme un passage secret, cette porte est visible de tous. Elle possède cependant certaines particularités. Elle est dotée de puissants enchantements d'anti-magie et il est impossible de la forcer physiquement ou magiquement. Elle a trois fentes, à hauteur de ceinture. Il faut y introduire simultanément trois lames d'épées pour que le panneau de 30 centimètres d'épaisseur s'ouvre. C'EST UNE PORTE QUI NE PEUT S'OUVRIRE QUE DE CE CÔTÉ ET QUE RIEN NE PEUT EMPÊCHER DE SE REFERMER AU BOUT DE 5 ROUNDS!

25.SALLE DU TRÔNE : Dans cette immense salle, des dizaines de colonnes de 1 mètre de diamètre irradient la magie si on tente d'en détecter. Tout personnage qui touche un pilier, accidentellement ou pas, se met à flotter (**lévitation**) jusqu'à ce qu'il rebondisse doucement sur le plafond comme un ballon d'hélium. Il faut utiliser un sort de **dissipation de la magie** ou de **délivrance de la malédiction** sur la personne concernée pour neutraliser cet effet. **Montrez aux Joueurs l'illustration #25.** Une légère brise

souffle dans la pièce et tout personnage y flottant est lentement entraîné vers le nord-est ou le nord-ouest (vers les points A ou B). De l'entrée, avec une lanterne, on peut entrevoir l'estrade (D) et la porte de la salle 27. La salle est extrêmement sombre.

A. **Visage de démon : (Illustration #6)** à environ 7 mètres au-dessus du sol, une mosaïque représente le visage d'un démon vert semblable à celui du couloir d'entrée de la tombe. Toute créature approchant à moins de 1 mètre de sa bouche grande ouverte est aspirée et téléportée totalement nue en 6, tandis que toutes ses affaires réapparaissent en 33.

B. **Visage de démon** : identique à A mais le visage est teinté de bleu par-dessus sa couleur verte. Tout personnage qui s'en approche est téléporté en 27.A.

C. **Restes** : Des cendres, des ossements et les restes calcinés de vêtements, d'affaires, d'armes et d'armures – une vision des plus épouvantables – entourent une énorme gemme brillant d'une couleur orange. **Montrez aux Joueurs l'illustration #25 (C)**. Si l'on tente de détecter le mal ou la magie, de la gemme émanent de fortes pulsations maléfiques et un puissant enchantement, tellement puissant que la personne ayant effectué la détection a le vague sentiment que cette magie a quelque chose à voir avec un **souhait**. La gemme est un objet magique contenant un **souhait** maudit. Quoi que puisse souhaiter un personnage, c'est exactement l'inverse ou une atroce perversion du souhait qui s'abat sur lui et sur tout le groupe. Juste après que le **souhait** a été formulé, la gemme se met à irradier d'une lumière rouge. La lumière est de plus en plus forte et chaude. Comptez jusqu'à 10. À la fin du décompte, la pierre explose dans un déluge de feu, tuant tout ce qui se trouve dans un rayon de 4,5 mètres. Il ne reste de la pierre qu'un amas bouillonnant et informe de matière pourpre. Au bout d'une semaine, la gemme se sera reconstituée...

D. **Estrade d'ébène et trône d'argent : Montrez aux Joueurs l'illustration #25 (D)**. Contrastant avec la couleur pastel du sol et des piliers, l'estrade est totalement noire. Un trône incrusté d'argent et de crânes en ivoire y est installé. Sur le trône, il y a une couronne et un sceptre qui sont tous deux magiques. La **couronne** d'or permet de neutraliser l'effet de lévitation des piliers; de plus, celui qui la porte peut voir dans le hall comme s'il était en plein jour mais hors de cet endroit il est aveugle! En outre, le porteur sait que la couronne ne peut être ôtée que si on la touche avec le sceptre. Le **sceptre** est en électrum avec une sphère d'or à une extrémité et un pommeau d'argent. Si on touche la couronne avec le bout en argent, le porteur est instantanément réduit en une poussière nauséabonde et ne peut être ramené à la vie (sauf avec un **souhait**). Si on touche la couronne avec le bout en or, le porteur peut la retirer de sa tête. Un examen du trône révèle une petite réplique en argent de la couronne, sur un panneau en bas du trône. Si on touche cette réplique avec le bout en argent du sceptre, le trône s'enfonce et dégage un passage de 1,60 mètre de large.

La couronne a une valeur de 25000 po et le sceptre de 12500 po mais ils sont tous les deux maudits. Si on les sort de la tombe, le possesseur reçoit la visite d'un démon (type I) envoyé pour réclamer les objets et les remettre à leur place. Si le personnage possède les deux objets, il est visité par deux démons.

26. **PETITE SALLE AVEC UNE PORTE BLEU ÉLECTRIQUE** : Si on la regarde à moins de 3 mètres, la porte luit d'un éclat bleuté. En touchant la porte, la lueur devient plus intense. Une poignée de cuivre permet de l'ouvrir facilement. Dans la salle ouest, il n'y a que de la poussière. Quant à la salle est, c'est une autre histoire :

Si la porte est ouverte, on voit une table basse en pierre, sur laquelle est posé un grand sarcophage de bois. Dans la salle, sont éparpillés des débris de coffres, d'urnes et de malles. Dans le sarcophage, se trouve une momie (elle n'est pas encore animée et, pour l'instant, ce n'est qu'un humain embaumé) dont les bandages sont à moitié enlevés. Sous les bandages de la tête, on distingue une énorme améthyste. Cette gemme de 5000 po est enchantée par de la magie maléfique et si on la retire de l'orbite creuse du cadavre, la dépouille devient une vraie momie avec les caractéristiques suivantes : pv 39; #AT 2 (sort de **hâte**), dég 1d12+1 ; les bandages sont protégés par un sort de **résistance au feu** et la créature porte un **anneau de résistance au feu**.

27. **LA PORTE VIOLETTE** : Elle semble donner sur une autre salle de 3 mètres de côté, comme les pièces 26. Quand on la touche, elle se met à briller d'une légère lumière lilas mêlée de pourpre, avec des nuances verdâtres. Derrière la porte, il y a une salle avec une petite porte sur le mur nord et des paires d'épées, croisées derrière un bouclier, accrochés aux murs. On compte trois ensembles de deux épées et d'un bouclier sur chaque mur et deux ensembles sur le mur nord, encadrant la porte. Quand quelqu'un franchit le seuil, un groupe s'envole et s'abat sur lui. Les épées attaquent toutes les deux au début et à la fin de chaque round, frappant comme si elles étaient maniées par un guerrier de niveau 1 mais bénéficiant de +1 au toucher et aux dommages. Un ensemble combat jusqu'à ce qu'il soit détruit. Chaque objet (les deux épées et le bouclier) a une CA de 3 et 11 pv; le bouclier subit les premiers dommages puisqu'il s'interpose chaque fois. **Montrez aux Joueurs l'illustration #27**. Les armes et les boucliers qui survivent à un combat reprennent leur place sur les murs quand leur adversaire est tué. Ils ne sont affectés que par les sorts suivants : **répulsion** renvoie un bouclier et les deux épées à leur place sur le mur; **métal brûlant** (ou un **sceptre d'annulation**) détruit un objet animé; **transmutation du métal en bois** en transforme deux en morceaux de bois inutiles; **désintégration** détruit tout un ensemble; **arme enchantée** transforme



une des armes en une simple épée de fer. Pire, si le seuil est franchi une seconde fois, un autre ensemble s'anime et tout nouvel ensemble gagne 1 niveau de guerrier pour le combat (niveau 2 pour le 2ème ensemble, niveau 3 pour le 3ème, etc. jusqu'à atteindre le niveau 8), un bonus de +1 au toucher (+1, +2, +3, etc. jusqu'à +8), un bonus de +1 à leur Classe d'Armure (CA 2 pour le 2ème ensemble, 1 pour le 3ème, 0 pour le 4ème, etc. jusqu'à CA -4 pour le 8ème) et tous les objets d'un nouvel ensemble gagnent 1 point de vie (12 pv pour chaque objet du 2ème ensemble, 13 pv pour ceux du 3ème, etc. jusqu'au 8ème ensemble dont chaque objet a 18 pv.) Il est impossible d'entrer dans la pièce tant que tous les ensembles n'ont pas été détruits.

A. La chambre du désespoir : Toute personne qui a la malchance d'être téléportée ici, à partir de la salle 25.B, est condamnée et son destin est clairement défini par les lettres lumineuses inscrites magiquement sur le mur nord :

"VOUS QUI AVEZ OSÉ VIOLER MA TOMBE, VOUS ALLEZ MAINTENANT EN PAYER LE PRIX. RESTEZ ICI ET MOUREZ LENTEMENT DE FAIM, OU OUVREZ LA PORTE AU SUD POUR AFFRONTER UNE MORT CERTAINE MAIS RAPIDE. QUOI QUE VOUS CHOISSIEZ, SACHEZ QUE MOI, ACÉRÉRAK L'ÉTERNEL, J'OBSERVE ET ME MOQUE DE VOS EFFORTS PITOYABLES ET JE ME RÉJOUIS DE VOTRE AGONIE."

Une petite fontaine s'écoule dans un bassin fixé au mur et l'eau s'évacue par des petits trous dans les murs. Il y a donc toujours à boire. Il est impossible d'inonder la pièce en raison de centaines de petits trous de drainage dans les murs et au sol. **Montrez aux joueurs l'illustration #27 (A).** Il y a plusieurs squelettes ici et des équipements à moitié pourris. On peut trouver 30 à 300 pièces de chaque catégorie (pa, pe, po et pp). Le sol est jonché de gemmes broyées et d'objets magiques brisés (détruits par les épées qui s'animent et les prisonniers devenus fous). Si on fouille la salle de fond en comble, on peut trouver 2-20 gemmes intactes d'une valeur de base de 10 po, 1 potion de **diminution** et 1 fléau +1. Si la porte du sud est ouverte de ce côté, toutes les armes et tous les boucliers attaquent mais ils s'arrêtent si le personnage bat en retraite dans la pièce au nord.

28.LE VESTIBULE MERVEILLEUX : L'étroit passage derrière le trône mène à un vestibule et à une volée de marches qui montent vers le sud. Les 6 marches sont faites respectivement d'onyx, de marbre rose, de lapis, de marbre noir, d'ophte (dorée) et de malachite. Les murs sont constitués de panneaux de cuivre (non poli et brillant) alternant avec des panneaux de bois rares incrustés d'ivoire. Le plafond est en argent, créé pour refléter et amplifier la lumière. **Montrez aux joueurs l'illustration #28.** Sur la quatrième marche, il y a une grande clef de bronze (la SECONDE CLEF) enchantée par un sort d'**antipathie**. Toute personne qui la touche doit effectuer un jet de sauvegarde contre la magie à -2 (en raison de la puissance de l'enchantement). En cas d'échec, le PJ ne touchera plus jamais cette clef et ne permettra pas qu'on l'approche à moins de 60 centimètres de sa personne. En haut de l'escalier, il y a une gigantesque porte à double battant. La clef sur l'escalier semble pouvoir être glissée dans sa serrure.

29.LES PORTES DE MITHRIL : Ces portes sont larges de 4 mètres et hautes de 8,5 mètres. Elles sont faites en mithril de 1 mètre d'épaisseur et imprégnées de puissants enchantements qui les rendent totalement invulnérables à la magie. Là où les deux battants se rejoignent, à hauteur de ceinture, il y a une petite dépression en forme de coupelle, une concavité hémisphérique avec une serrure. La SECONDE CLEF semble pouvoir y être introduite mais, dans ce cas, le personnage qui la tient reçoit un choc électrique infligeant 1-10 points de dommages. Si l'on y introduit la PREMIÈRE CLEF, le personnage subit doubles dommages. La véritable clef est, en fait, le sceptre de la salle 25.D. Si l'on insère la boule en or dans la dépression, les portes de mithril s'ouvrent. Si la sphère d'argent est placée dans la serrure, le porteur est téléporté entièrement nu dans la salle 6 tandis que ses affaires réapparaissent en 33. La couronne et le sceptre disparaissent aussitôt pour se retrouver sur le trône. Si l'on tente de forcer la porte, elle ne bouge pas, mais si on utilise une arme tranchante, elle se met à saigner du sang de tous ceux qui sont morts dans ce secteur de la tombe! Le flot dévale l'escalier en cascade et remplit la pièce jusqu'à la hauteur de la première marche, en 6 rounds. Le niveau du sang augmente d'une marche par round. Au bout de 20 rounds, la pièce est totalement inondée du sol au plafond.

Pour arrêter le flot de sang, il faut lancer sur les portes un sort de **guérison des blessures critiques**, de **guérison**, ou 2 **soins des blessures graves** ou 4 **soins des blessures légères**. Seuls les sorts suivants ont un quelconque effet sur le sang :

Sorts	Effet
cône de froid	gèle le flot de sang pendant 3 rounds
création d'eau	transforme le sang en eau normale
désintégration	détruit tout le sang
lévitation	coagule le sang et le fait s'élever jusqu'au plafond en une énorme gelée ocre
métamorphose	crée 3d4 nécrophages qui attaquent
purification de l'eau	transforme le sang en un gaz qui, pendant un jour, réduit à 3 la Force de tous les personnages présents dans la pièce

rappel à la vie/ résurrection

les deux sorts détruisent tout le sang et une ombre apparaît au sommet de l'escalier pour bénir les aventuriers. Chacun d'eux regagne 10 points de vie et est totalement reposé et revigoré.

Le feu, quelle que soit sa nature, transforme le sang en un gaz nocif qui tue automatiquement tous ceux qui se tiennent dans le vestibule, sans jet de sauvegarde. Les personnages qui se trouvent dans le petit passage juste avant le vestibule doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison à -4 ou mourir.

30.FAUSSE SALLE DES TRÉSORS : Cette salle imposante a un plafond en argent brillant, à l'instar du vestibule. Les murs sont en ivoire incrusté d'or. Le sol est en agate polie. Dans chaque coin, est installée une statue de fer noir de 2,70 mètres. Celle située au nord-est brandit une épée à deux mains dentelée; celle au nord-ouest, une énorme masse garnie de pointes; celle au sud-est, un morgenstern et celle au sud-ouest, une vouge. Les statues ont une aura magique mais elles ne sont que de simples morceaux de métal. Elles dégagent une aura maléfique et leurs visages sont particulièrement terrifiants. La salle, recouverte de plomb, est



protégée contre la magie. Aucun sort ne fonctionne ici et tous les objets magiques perdent leurs propriétés magiques tant qu'ils sont dans la pièce. Seuls les pouvoirs de détection de la magie ou du mal peuvent fonctionner.

Montrez aux joueurs l'illustration #30.

A. **Urne de bronze** : Cette urne filigranée d'or est très grande et un mince filet de fumée sort par un trou dans le bouchon en cuivre qui l'obture. Le bouchon est scellé par de l'or qu'il faut retirer avant d'ouvrir l'urne. Si on ôte le bouchon, un effrit jaillit de la bouteille. Si l'urne a été secouée, abîmée, renversée, etc. la créature est furieuse et attaque. Sinon, elle rend 3 services au groupe avant de disparaître.

B. **Sarcophage de granit** : Sur le couvercle de cet énorme sarcophage sont incrustées des runes d'or qui signifient ACÉRÉRAK (si on les gratte, on peut récupérer 100 po). L'extrémité du couvercle est cassée et on peut apercevoir, par cette ouverture, des pans de la boiserie intérieure, quelques os, des bijoux détériorés, une robe déchirée, de la poussière et un **bâton du mage brisé** (évident grâce aux runes gravées dessus). Si l'on fouille le contenu, on peut trouver un crâne.

C. **Coffres de fer** : Fixés au sol, ces imposants coffres de fer sont protégés par trois serrures dotées de pièges à aiguille. On ne peut les déplacer et on y voit des traces, comme s'ils avaient été malmenés. Le coffre à l'est contient 10000 gemmes dont la valeur, à l'unité, semble supérieure à 50 po, tant qu'elles sont dans la tombe. En fait, ce ne sont que des quartz de 1 po. L'autre coffre contient 10000 pièces de cuivre qui ont été enchantées pour ressembler à des pièces de platine jusqu'à ce qu'elles soient transportées à plus de 20 kilomètres de la Tombe où elles reprennent leur véritable aspect.

D. Il faut 3 personnes ayant une Force d'au moins 16 pour déplacer les statues de fer. Celles-ci dissimulent un anneau de fer qui, s'il est tiré, permet de déplacer un bloc de pierre cachant un petit passage vers un couloir 3 mètres plus bas.

31. Au nord, ces deux passages à sens unique sont, en fait, des sortes de **portes de phase** qui permettent à des personnages venant du nord de traverser des couloirs qui n'existent pas dans le monde normal. Il est impossible de découvrir ces passages en venant du sud, que ce soit avec un sort de **passer-murailles**, un **souhait** etc. Ouvrir une de ces portes (ou celle qui se trouve à l'est de l'autre côté) fait apparaître une fosse là où cela est indiqué. Elle est similaire aux autres pièges de ce type de la tombe.

32. **PORTE SECRÈTE** : Ce passage ne peut être détecté par la magie mais, si on examine l'endroit, on découvre qu'il y a un petit trou dans ce mur, de toute évidence un trou de serrure! Il est impossible d'ouvrir ce passage en le forçant ou par magie. Si la PREMIÈRE CLEF (la clef d'or en 19) est introduite dans la serrure, la porte s'enfonce dans le sol. C'est, en fait, une paroi d'adamantite incroyablement épaisse. Il ne fait aucun doute que la fin de l'aventure est proche.

33. **LA CRYPTÉ DE LA DEMILICHE ACÉRÉRAK** : Le plafond de cette petite salle funéraire de 3 mètres sur 6 est une arche s'élevant jusqu'à 7,60 mètres. Il n'y a rien ici à l'exception d'une petite cavité de quelques centimètres de profondeur et de quelques centimètres carrés. Si l'on observe attentivement cette dépression, on peut y remarquer un autre trou de serrure. Si l'on y introduit la PREMIÈRE CLEF, le personnage qui la tient est soulevé dans les airs par la force de l'explosion de la clef et subit 5d6 points de dommages. Il faut, en fait, y introduire la SECONDE CLEF (de la salle 28). Pour que cette clef déclenche quoi que ce soit, elle doit être tournée trois fois de suite vers la droite. Quand cela est fait, les PJ sentent la pièce trembler tandis que le sol, sur 4,50 mètres à partir du mur sud, s'élève lentement.

COMMENCEZ ALORS À COMPTER JUSQU'À 5. Tout personnage se trouvant sur la partie du sol qui s'élève est écrasé contre l'arche du toit à la fin du décompte! La partie du sol qui s'est élevée est maintenant une crypte de mithril. Il y a une porte au centre, munie d'un anneau. Le tirer vigoureusement ouvre le passage. **Montrez aux Joueurs l'illustration #33.** Dans la crypte, on peut trouver :

- tous les objets des personnages s'étant retrouvés nus après une téléportation
- 97 gemmes non taillées, d'une valeur de 10 po, et 3 énormes gemmes (un péridot de 10000 po, une émeraude de 50000 po et une opale noire de 100000 po).
- 12 potions et six parchemins (à déterminer aléatoirement)
- 1 anneau, 1 sceptre, 1 bâton et 3 objets magiques divers
- 1 **épée gardienne +4**, 2 **épées maudites** et 1 **épieu maudit**

Acérérak la demiliche est également dans la crypte...

La demiliche : Il y a fort longtemps, un magicien/prêtre particulièrement maléfique, Acérérak, fit en sorte de préserver sa force vitale au-delà des siècles qu'il avait déjà vécus. Il devint une liche. Pendant les dizaines d'années qui suivirent, la liche vécut avec une horde de serviteurs spectraux dans les couloirs ténébreux de la colline dans laquelle avait été creusée la tombe. Il arriva un moment où la force vitale du mort-vivant Acérérak commença à faiblir. Aussi, pendant les huit décades suivantes, ses serviteurs créèrent la Tombe des Horreurs. Puis Acérérak détruisit tous ses esclaves, camoufla magiquement l'entrée de sa tombe et se réfugia dans sa crypte, laissant son esprit errer dans d'étranges plans que même les plus grands sages ne connaissent pas. Réunir les deux morceaux de la PREMIÈRE CLEF rappelle son âme sur le Plan Primaire et utiliser la SECONDE CLEF alerte la demiliche pour qu'elle se prépare au combat, afin de survivre encore quelques siècles.

Tout ce qui reste désormais d'Acérérak, c'est la poussière de ses os et son crâne au fond de la crypte. C'est suffisant! Si l'on touche au trésor, la poussière tourbillonne dans les airs et prend une forme humaine. Si on ignore cette forme, elle se dissipe en 3 rounds car elle ne peut que menacer mais, en aucun cas, infliger des dommages. Toute attaque physique portée contre elle lui donne 1 facteur d'énergie et les sorts lui confèrent 1 facteur d'énergie par niveau du sort. Ainsi, un sort du 3ème niveau lui octroie 3 facteurs d'énergie.

Chaque facteur d'énergie équivaut à 1 point de vie et si la chose atteint 50 points d'énergie, la poussière se transforme en fantôme (voir Bestiaire Monstrueux, p. 122) contrôlé par Acérérak et qui attaque immédiatement (la poussière vacille si elle est frappée, comme si elle subissait des dommages. Il est donc probable que le **fantôme** apparaitra).

Si un personnage est assez fou pour toucher le crâne de la demiliche, il se passe alors quelque chose de terrible. **Montrez aux joueurs l'illustration 33 (A).** Le crâne d'Acérérak s'élève dans les airs et observe lentement le groupe. Il y a deux bijoux incrustés dans ses orbites (rubis de 50000 po chacun) et 6 diamants sertis dans sa mâchoire (chacun valant 5000 po). La demiliche peut déterminer quel est le plus puissant membre du groupe et choisit généralement un mage plutôt qu'un guerrier, un guerrier plutôt qu'un prêtre, un prêtre plutôt qu'un voleur. L'âme du plus puissant des aventuriers est aspirée dans le joyau de l'orbite droite. La gemme brille d'une lueur maléfique tandis que le corps de l'infortuné pourrit et se désagrége en 1 round, totalement anéanti. Le crâne se repose alors sur le sol, rassasié. Si on le touche ou si on le frappe une deuxième fois, il s'élève de nouveau et absorbe l'esprit du deuxième aventurier le plus puissant dont l'âme est aspirée dans le joyau de son autre oeil. Ce processus se répète chaque fois que l'on touche au crâne, jusqu'à ce que les 6 dents contiennent chacune une âme et, si le crâne est encore touché ou molesté, il lance une malédiction contre tous les survivants, qu'il téléporte dans un rayon de 200 à 900 kilomètres (1d8+1). La malédiction qui pèse sur chaque personnage implique, soit d'être toujours touché par un adversaire, soit de ne jamais réussir un jet de sauvegarde, soit de toujours perdre tous ses trésors sans tirer profit de leurs points d'expérience. Cette dernière malédiction peut être neutralisée par un sort de **délivrance de la malédiction** mais, dans ce cas, le Charisme du personnage est réduit de 2 points, de manière permanente.

Le crâne de la demiliche ne peut être endommagé que par les actions suivantes :

- un sort d'**oubli** le force à se poser sans prendre une âme
- un sort de **fracassement** lui inflige 10 points de dommages
- un sort de **mot de pouvoir mortel**, lancé par un magicien astral ou éthéré, le détruit
- seuls, un guerrier armé d'une **épée vorpale**, un ranger avec une **épée d'acuité +5** ou une arme **vorpale** et un paladin avec ce type d'armes ou une arme +4 peuvent lui infliger des dommages

- un sort d'**exorcisme** le force à se poser comme un sort d'**oubli**
- un sort de **dissipation du mal** lui inflige 5 points de dommages
- un sort de **parole divine** lui inflige 20 points de dommages
- un voleur tirant à la fronde une des gemmes trouvées dans la crypte lui inflige 1 point de dommages tous les 10000 po de la gemme (c'est-à-dire 1, 5 ou 10 points de dommages), mais la gemme employée se brise au contact du crâne. Même si la gemme rate sa cible, il faut réussir pour elle un **jet de sauvegarde contre les chocs violents** pour éviter qu'elle se fracasse sur un mur de la crypte.

Il faut infliger 50 points de dommages au crâne. Sa Classe d'Armure est de -6. S'il est détruit, chaque personnage dont l'âme est emprisonnée dans une gemme doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, la demiliche a dévoré cette âme et la gemme est vide. Un jet réussi indique que la gemme contient encore l'âme du malheureux et brille légèrement (si on la regarde avec un sort de **vision véritable** ou avec une **gemme de vision**, on peut y apercevoir la toute petite forme du héros). L'âme peut être libérée en broyant la gemme, mais elle doit se réfugier dans un corps à moins de 3 mètres d'elle : un clone, un simulacre ou un corps sans âme.

LA DESTRUCTION DE LA DEMILICHE RAPPORTE 100000 POINTS D'EXPÉRIENCE. CELA INCLUT TOUTES LES ACTIONS QUI ONT EU LIEU DANS LA TOMBE. LES TRÉSORS RAPPORTENT 1 POINT D'EXPÉRIENCE SUPPLÉMENTAIRE PAR 2 PO DE VALEUR.

Ainsi se termine la **Tombe des Horreurs**. Nous espérons que vos joueurs et vous avez trouvé cette aventure intéressante et stimulante.

LISTE DE PERSONNAGES UTILISABLES POUR LA TOMBE DES HORREURS

Classe et niveau

N°	Race	Cl.	Gu.	Ma.	Vo.	For	Int	Sag	Dex	Con	Cha
1.	H			14		11	18	10	17	15	12
2.	H	14				16	12	18	16	16	14
3.	H		12 (p)			17	14	15	18	16	17
4.	H		13 (r)			16	15	14	17	18	16
5.	E		5	11		17	18	12	15	15	14
6.	N		9			18/91	9	11	17	18	11
7.	Pg				11	10	11	12	18	16	12
8.	N		7		8	16	12	9	17	18	8
9.	H	9				17	10	17	15	15	13
10.	1/2E	5	7 (r)	6		18/62	15	17	16	16	12
11.	E			7	9	11	16	10	18	15	16
12.	H			9		8	17	9	17	16	10
13.	H		8			15	12	13	18	18	10
14.	H	8				12	14	16	17	15	18
15.	1/2E		5		6	13	8	13	17	16	11
16.	H	6				12	13	18	17	16	15
17.	H		7 (p)			14	10	10	15	15	17
18.	G		4	5 (i)		9	18	9	18	16	7
19.	H		6			18/00	11	10	12	14	13
20.	Pg		4		5	10	10	8	17	16	11

Race : N = NAIN; E = ELFE; 1/2E = DEMI-ELFE; G = GNOME; H = HUMAIN; Pg = Petite-gens

Classe : (I) = ILLUSIONNISTE; (p) = PALADIN ; (r) : RANGER

OBJETS SPÉCIAUX POUR CHAQUE PERSONNAGE

Personnage n°	Objets
1.	manteau éclipant, anneau de protection + 1, dague +2, baguette de projectiles magiques
2.	armure de plate +3, bouclier +3, masse +3
3.	armure de plate +1, bouclier +2, épée langue de feu +1, anneau de résistance au feu
4.	armure feuilletée +2, bouclier +2, arc magique, 10 flèches +1, épée +1
5.	cotte de mailles +1, bouclier +3, épée courte +2, parchemin avec quatre sorts (maines brûlantes, désintégration, dissipation de la magie, lévitation)
6.	armure annelée +1, bouclier +3, gantelets des ogres , marteau de guerre +2
7.	armure de cuir +1, anneau de protection +1, dague +1, botte de rapidité
8.	manteau de protection +3, anneau d'invisibilité, épée courte +1, dague +1, sac sans fond (le plus grand)
9.	armure de plate +1, bouclier +1, bâton de contrecoup , parchemin avec deux sorts (soin des blessures critiques, résurrection)
10.	cotte de mailles +2, bouclier +1, botte de lévitation , masse +1
11.	bracelets de défense CA 5, baguette de foudre, dague +2

Personnage n°	Objets
12.	anneau de protection +4, baguette de détection de la magie, corde d'escalade
13.	armure feuilletée +1, bouclier +1, lance +3, potion de métamorphose
14.	armure de plate +1, bouclier +1, bâton de contrecoup, poudre d'apparition
15.	manteau de protection +1, épée +3, dague +1, potion de soin
16.	armure d'écailles +1, bouclier +1, manteau et botte elfiques , masse +1
17.	cotte de mailles +1, anneau de protection +1 , arbalète, 12 carreaux +2, potion de soin
18.	bracelets de défense CA 4, botte de sept lieues , hache +1, dague +1
19.	armure de plate +1, bouclier +1, 2 javelots de foudre , marteau de guerre +1, potion de vol
20.	robe de dissimulation, anneau de protection +1, fronde chercheuse , épée courte +1

Les joueurs doivent déterminer les points de vie de leurs personnages et décider des sorts qu'ils prendront ainsi que de leur équipement. Ils peuvent avoir à peu près tous les objets communs mais ne les laissez pas s'encombrer inutilement. Ils peuvent posséder 1000 pièces de n'importe quel type et 5000 po en gemmes, s'ils le souhaitent.

ASSIGNER LES PERSONNAGES AUX JOUEURS

Nombre de joueurs	Suggestion de personnages		
	Option 1	Option 2	Option 3
2	1/2/3/8	1/2/5/10	1/2/8/9/17/20
3	1/2/3/15/18/20	1/2/4/5/9/16	5 à 13
4	5/10/11/12/17 à 20	1/2/6/8/13/14/18/20	9 à 20
5	1/2/4/7/11	2/3/5/10/11	10 à 19
6	1/2/3/8/10/17	1/5/6/7/9/18	9 à 20
7	1/2/4/6/10/11/18	2/5/10/11/15/18/20	7 à 20
8	1/2/4/5/7/9/11/19	1/2/6/8/12/14/20	2/5/7/10/11/14/15/18
9	4 à 12	1 à 9	5 à 13
10	5 à 14	1 à 10	10 à 19

Nombre de joueurs : Il est difficile, même pour le meilleur des joueurs, de diriger trois personnages, surtout si ce ne sont pas les siens. Il est recommandé que chaque joueur contrôle deux personnages et, s'il y a au moins six joueurs, qu'ils n'en contrôlent qu'un seul.

Niveaux et objets magiques : Si vos joueurs ne sont pas expérimentés, permettez à chaque PJ de prendre une potion supplémentaire (sauf les potions de **force des géants** et les **hulles éthérées**) et peut-être un parchemin de prêtre avec trois ou quatre sorts. Si le groupe est petit et de bas niveau, sélectionnez quelques objets magiques dans la table ci-dessus et distribuez-les entre les personnages. Si vous avez peu de joueurs, et en plus inexpérimentés, et que vous pensez qu'ils ne sauront pas gérer plusieurs personnages, ajoutez des objets magiques comme indiqué et augmentez les personnages de 1 niveau. Faites la même chose pour des joueurs totalement novices et accordez-leur un mercenaire pour porter leurs torches et leurs affaires.

Note : Vos joueurs sont libres, naturellement, de prendre leurs propres personnages si vous décidez d'intégrer la TOMBE DES HORREURS dans votre campagne mais ils doivent posséder des objets similaires et être d'un niveau équivalent aux personnages présentés ci-dessus. S'ils sont beaucoup plus faibles, vous devez :

1 : attendre que vos personnages soient de plus haut niveau avant de faire jouer ce module.

2 : leur offrir de l'aide par l'intermédiaire de PNJ, comme un baron du coin qui voudrait faire construire une résidence d'été là où se trouve la tombe et qui enverrait les aventuriers la nettoyer. Il est possible de trouver tout un tas d'idées analogues, mais prenez quelques précautions en intégrant cette aventure aux conditions de votre campagne.

Remarque : Ce module est une traduction non officielle réalisée par les membres du Donjon du Dragon, dans un but non lucratif, et ne peut en aucun cas être vendu. Les textes et les illustrations appartiennent à leurs auteurs respectifs et à Wizards of the Coast/Hasbro.

Restauration Version 1.00 - (S1 - 9022)

Restauré par : Newbie4

Relecture par : [ALT + R]Fred

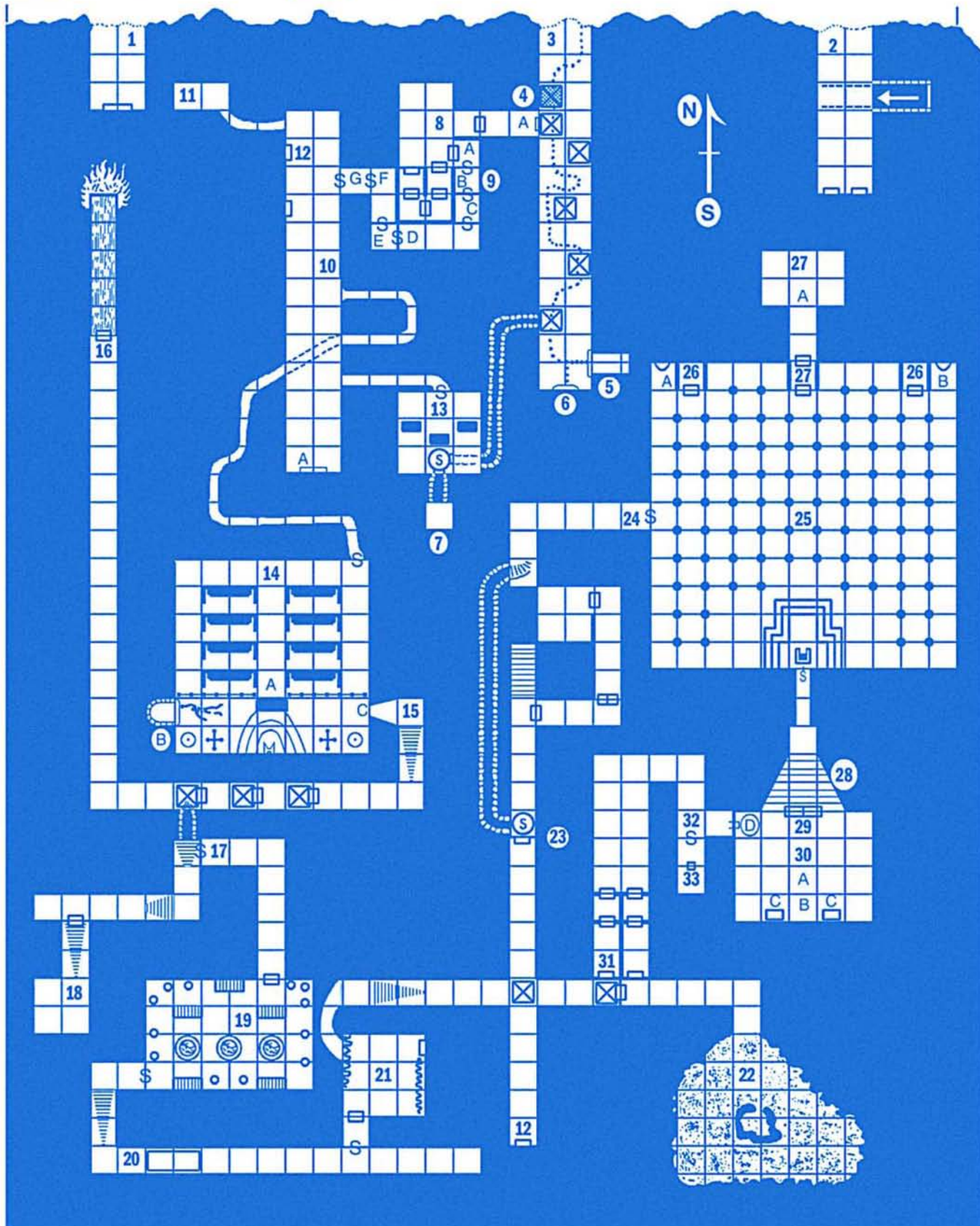
Une exclusivité « Le Donjon du Dragon »

Visitez : <http://dnd.ezael.net>

	Fausse porte
	Passage en mosaïque
	Fosse recouverte
	Porte
	Porte à double battant
	Porte secrète
	Porte à sens unique

	Passage souterrain
	Escalier vers le haut
	Escalier vers le bas
	Trappe secrète
	Banc de bois
	Balustrade
	Sol glissant

	Cuves
	Urnes
	Rideaux
	Piliers
	Brouillard
	Grotte





Ce produit fait partie des nombreuses aides de jeu populaires pour DONJONS ET DRAGONS produit par TSR Hobbies, Inc. Actuellement, les autres accessoires pour D&D incluent :

- Dungeon Geomorphs, Set One (Basic Dungeon)
- Dungeon Geomorphs, Set Two (Cave and caverns)
- Dungeon Geomorphs, Set Three (Lower Dungeon)

- Outdoor Geomorphs, Set One (Walled City)

- Monster and Treasure Assortment, Set One (Level One to Three)
- Monster and Treasure Assortment, Set Two (Level Four to Six)
- Monster and Treasure Assortment, Set Three (Level Seven to Nine)

- D&D Character Record Sheets Pad

Toute la collection de modules Donjon pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® comprend les produits suivants :

- Dungeon Module G1 (Steading of the Hill Giant Chief)
- Dungeon Module G2 (Glacial Rift of the Frost Giant Jarl)
- Dungeon Module G3 (Hall of the Fire Giant King)
- Dungeon Module D1 (Descent into the Depths of the Earth)
- Dungeon Module D2 (Shrine of the Kuo-Toa)
- Dungeon Module D3 (Vault of the Drow)